XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

KONZOL magazin

www.konzol.eu

OKT-NOV 2010 005. szám

699 Ft

ISSN 2061-8808



FABLE III

KIRÁLYI KALANDOK KONZOLORSZÁGBAN


MEDAL OF
HONOR
TM



„Új napra virrad a hajnal”… Dzsek blogbejegyzését nézem, miközben elkezdem megírni az elmúlt hónap történéseit, az új számmal kapcsolatos dolgokat, vagyis az intrót. Elsuhant ez a pár hét, és miközben megannyi remek játék jelent meg, alig tudtam valamelyikkel is játszani, annyira lekötöttek, főleg az F1, hogy kicsit úgy érzem, túl sok tán a nagy név. Ami természetesen nagy öröm, hiszen így ez a szám is ütős lehetett tartalmilag. Igyekeztünk a leadási határidőig elérhető összes játékot megszerezni, hogy frissességünk jó maradjon.

Átmeneti változás csak, hogy krugman_ iskolai tanulmányai miatt nem tudott most időt szakítani a japán rovatra, bízunk benne hasonló jóval pótoltuk Amerikáról szubjektíven.
Hosszabb időre elhagy minket konzolcowboy, kiköltözik, de őt is visszavárjuk, s vissza is kíván térni a lap hasábjain. A többiek remekül tették a dolgukat, eredményüket itt olvashatod.

Nos, pár címre azért illik még kitérni: korrekt MoH folytatás, a várva várt Fable III, vagy akár a FIFA 11. Hozták, amit vártunk, és mindezek mellett nagyot robbantott a Castlevania, hol másutt, mint a nagykonzolokon. Bátran ajánlom bárkinek, akár csak kosárlabda rajongóknak az NBA 2K11-et, de én kvázi ide venném még az Enslaved-et is, bejött. A fejlődés szerencsére a sok-sok új játékban relatíve tetten érhető nem csupán a növekvő sorszámozásban, - vajon egy újabb 20 év múlva mit fog takarni a videojáték elnevezés? Mert azt már tudjuk, hogy anno mit. Tiszteljük, elismerjük azt a korszakot, de minimum látványban azért nem csekély az ugrás. Igen, biztos észrevetted, nagy hiányzó a Gran Turismo 5, nekünk is minden egyes csúsztatás egy fekete napnak számít.

Fut jelenleg egy plakátkampányunk is, amelyen eme szám csinos mását láthatod viszont. Szeretitek a nyereményjátékokat, és mi is szívesen adunk. Hogyan is lehet a tiéd egy általad szabadon kiválasztott játék? Egyszerűen. Fotózd le magad az egyik ilyen plakát előtt kezedben ezzel a Konzol Magazinnal, majd azt küldd el nekünk a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre. Persze kis nehezítés is van benne: a határidő 2010 november 4-e!

Az előző hónapban elkezdett rejtvény játékunk továbbra is fut, mivel nem érkezett megfejtés rá, a nyeremenyjatek@konzol.eu továbbra is várja a szemfüleseket. Apró segítség, hogy minden hónapban azonos elv alapján kerül bele a kép (nem mindig ugyanaz). A tippként küldött levél tárgya „rejtvény” legyen.

Újfent nincs más hátra, mint, hogy jó olvasást kívánjak, találkozunk egy hónap múlva.

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

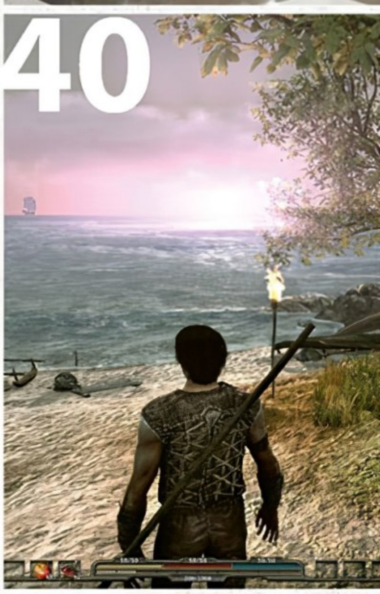
TARTALOM

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

ISMERTETŐ

TESZTJEINK









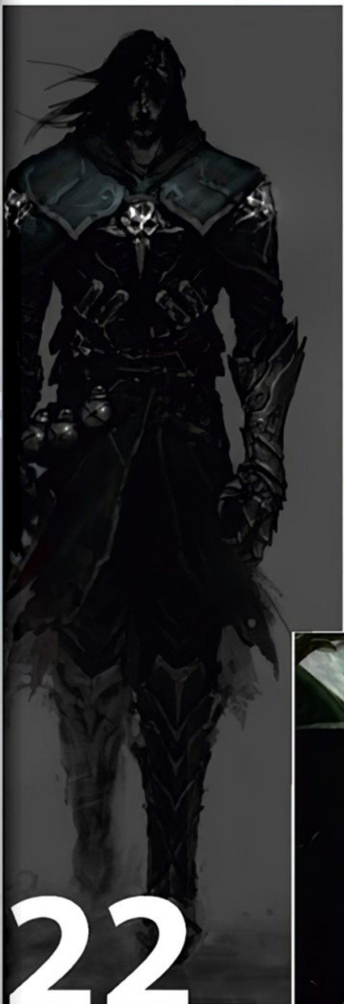




















ROVATAINK











A nők többsége letagadja....





...hogy ő videojátékos lenne. 2075 amerikait kérdeztek meg gémer szokásaikról és a felmérésből kiderült, hogy a videojátékokkal rendszeresen játszó nők 60%-a egyáltalán nem vallja magát játékosnak. Viszont a válaszadó férfiak 40%-a vallotta, hogy ő bizony megszállott player. A felmérésből továbbá az is kiderül, hogy háromból kettő amerikai játszik rendszeresen, és a háromból legalább egy játszik az interneten vagy a telefonján valamilyen casual szoftverrel gyakori időközönként is. A válaszadók 80%-a részesíti előnyben a videojátékokat a mozi, olvasás, egyéb kikapcsolódással szemben. A hölgyek 90%-a csupán szórakozást, kikapcsolódást lát a játékokban, míg a férfiak 79%-a inkább a teljesítésében rejlő kihívásért kedveli őket. A megkérdezettek 52%-a játszik egynél több platformon és 40%-a valamilyen „asztali" konzolon. A felmérés pontossága mondjuk erősen megkérdőjelezhető, mivel a kérdőívet csupán interneten lehetett kitölteni és olyan honlapokon reklámozták, melyek az ilyen közönséget célozzák meg. De még így is érdekes adat abban a világban, ahol a kiadók azon siránkoznak, hogy egyre kevesebben vásárolják meg játékaikat – vagy épp a használt játék piacot okolják a gyenge teljesítményekért. Az ilyen felmérések is bizonyítják, hogy a mai játékosok már korántsem csak egy platformon játszanak, és az olcsó vagy ingyenes játékokra sokkal nagyobb a kereslet, tehát a siránkozás helyett az árcsökkentés lenne a logikusabb a részükről.

Biztosan fájt, de még biztosabb, hogy meg is érte!



Krisztián (nick: Belmont) úgy döntött, hogy egy nem mindennapi dologgal fejezi ki köszönetét mindazért, amit a videojátékoktól kapott eddig az életében. A vádlijára tetováltatta a Sony PlayStation logóját és szimbólumait. Már évekkel ezelőtt eltervezte, hogy készíttet magának egy tetoválást, de most jött el az idő arra, hogy ezt az álmát meg is valósítsa. Arról, hogy miért pont e mellett döntött, a következőt árulta el: „Nem vagyok egy hatalmas PS fan, de ez a minta tetszett, plusz amit a PS adott az elmúlt 12 évben, ezzel kifejezhetem a köszönetem és tiszteletem a PlayStation-nek, s mindannak, ami mögötte áll." Ha te is büszkélkedhetsz egy extrém videojáték témájú tetoválással, van valamilyen home made fan relikviád, esetleg a plafonig játékok posztereivel van tele a szobád fala, netán van olyan a témával kapcsolatos tárgyad-emléked, amit mi itt a szerkesztőségben még csak el sem tudnánk képzelni, küldd el nekem a nomad@konzol.eu e-mail címre – a legőrültebb, legjobb képeket közzé tesszük!

Háromból egy

Nem tudunk leszállni az angolokról. Mindig okot adnak arra, hogy velük példálódzunk. Egy (a Nintendotól) független felmérés szerint ma minden harmadik brit háztartásban megtalálható egy Wii konzol a TV készülékek mellett. A gyártó cég ehhez még hozzáteszi, hogy az ő adataik szerint 11 millió szigetországbéli lakos rendelkezik ezen kívül DS konzollal is, és az idei karácsonyi reklámkampányukban olyan címekkel rukkolnak majd elő, melyben mindenki megtalálja majd a neki tetsző játékot – egyszóval a csúcson vannak és nem is óhajtanak onnan távozni!



Csalogat a Nintendo

A Nintendo elismerte, hogy bár a Wii eladásai minden rekordot megdöntöttek már, ez a third party (külsős) fejlesztők által készített-kiadott játékok eladásaira már korántsem igazak. Előzőleg már megírtuk egy hírben, hogy míg a Wii a PS2 eladási rekordja felé közelít, addig a szoftvereladások csak fele annyira jutottak a konkurenciához képest és most a Nintendo nyilvánosságra hozta, hogy ezen eladásokból is csupán 26%, ami nem az általuk fejlesztett, kiadott játékok aránya az értékesítésben. A japán és amerikai adatokat tekintve a DS eladásaiban is 55%-ra áll egyedül a cég a többi stúdióval szemben, de a 3DS megjelenésével ígérik, hogy ez az arány változni fog, így próbálva meg fejlesztőket „elcsalogatni" a konkurens platformoktól, melyeknél (X360, PS3, PSP) 20% alatt van a first party (belsős) értékesítések aránya.



300 000

Ennyi példány talált gazdára a PlayStation Move-ból a forgalomba hozásától eltelt első 10 napban. Ezen mennyiség 40%-át az USA, míg a fennmaradó 60-at az EMEAA (Európa, Közel-Kelet, Ázsia és Afrika) régiókban értékesítették. Japán eladások egyelőre még nincsenek, hisz a PlayStation hazájában csak később, október 21-én kezdik meg az árusítást.



A Halo Reach mégsem annyira kelendő

Mint írtuk már, Japánban sem okozott tömeghisztériát a game megjelenése, és úgy tűnik, hogy az angolok is inkább mással játszanának, mert egy hét után már le is taszították az eladási toplista első helyéről. Két hete volt a piacon, de az új brit kedvenc már az F1 2010, ami így egy erős 80%-os visszaesést „provokált ki" a Reach eladásaiban, amit a FIFA 11 követett minden idők harmadik legjobb videojáték startjával a szigetországban. A Black Ops a lapunk megjelenése után kerül majd a boltok polcaira, míg a Medal of Honor egyenesen a hírek leadásának utolsó napján, így a Reach-nek már esélye sem maradt, hogy újra az élre törjön: hisz már az első három közé sem fért be, és még csak pár hete került forgalomba. Ezt bizony rosszul időzítették Redmondban…



Fáj még mindig az a tyúkszem

A Sony nagyon ráléphetett a Microsoft tyúkszemére, amikor a Blu-ray technológiával gyorsan és kíméletlenül kivégezte a konkurencia HD-DVD formátumát, így gyorsan sírba téve nem csak, mint adathordozót, de mint a 360-hoz megvásárolható külső perifériát is. Stephen McGill, az angol Xbox főnök nyilatkozott nemrég úgy róla, hogy az emberek gyorsan ráébrednek majd, hogy mennyire fölösleges technológia ez, és a videojáték forgalmazásban sem lesz hosszú életű. Azzal hozakodott elő, hogy már az ő video stream szolgáltatásuk is Blu-ray minőségű, vagyis a kézzel fogható adathordozók kora leáldozóban van. Az úriember csak azt felejtette el, hogy bizony a filmforgalmazásban és az asztali konzolok esetében az ilyen kimutatások erősen „plasztikázottak", és az APPSTORE vagy a STEAM sikerét maximum előremutató innovációnak, mint valós fenyegetésnek lehet tekinteni még hosszú éveken keresztül. Addig is a BR egyre elterjedtebb lesz, és a PS3 is kezdi szorongatni az Egyesült Királyságban az Xbox 360-at, és lassan, de biztosan az asztali BR lejátszókból is többet adnak el, mint a BR filmek lejátszására is alkalmas PS3-ból. Emellett már közelít a 2 millióhoz azon tulajok száma, akik PS3-al és külön asztali BR lejátszóval is rendelkeznek.



Nem mindenki hajt csak a pénzre

A Team Meat stúdió egy nem mindennapi dologra „vetemedett", hisz az XBLA-n árusított Super Meat Boy játékhoz úgy töltöttek fel új tartalmakat, hogy megkerülték a Microsoft minőségellenőrzési rendszerét, és azt is kicselezték, hogy rákényszerüljenek DLC formájában értékesíteni. Történetesen a játékban a felhasználók is kreálhatnak pályákat, és ezt kihasználva töltöttek fel a készítők is új tartalmakat. A srácok elmondták, hogy nincs ínyükre az, amikor egy már megvásárolt játékhoz további kemény bankóért lehet apró DLC-k formájában megvásárolni dolgokat. Az MS csak úgy kommentálta az ügyet, hogy örülnek neki, hogy a fejlesztők minden lehetőségüket kihasználják arra, hogy kiemelkedőt alkossanak a szolgáltatásukon belül. Bár erre mit mondana Gabe Newell, vagy a Final Fantasy XIV fejlesztői…?



Valamiben sántikálnak!



Előbb a 3DS-hez próbálnak édesgetni még több fejlesztőt, majd olyan kényes témával állnak a nagyközönség elé, mint a kalózmásolatok kérdése. A Nintendo határozottan sántikál valamiben! Az ő részükről mindig minden egy előre megkoreografált forgatókönyv szerint történik. Satoru Iwata, a vállalat elnöke egy újabb interjújában már arról beszélt, hogy a gyenge eladásokat nem feltétlen az ágazatra jellemző kalózkodással kell magyarázni, mert amíg olyan termékeket készítenek, melyek attraktívak, addig ezzel bizony számítani kell, hisz mindenki szeretné őket élvezni. A kérdés inkább az, hogy mekkora tömeget tudnak arra ösztönözni, hogy pénzt adjon ki a produktumaikért és Iwata szerint ők ebben bizony nagyon jó úton járnak. Ehhez mit szólna „mindannyiunk jó barátja", Mr. „Activision" Kotick, vagy a Capcom, mely a nagymértékű illegális letöltéssel magyarázza, hogy a Super Street Fighter IV PC-re soha nem kerülhet portolásra?

Pletyka: Törölve lett a Project Milo

A Natal reklámkampányában talán legtöbbet demózott Peter Molyneux és az ő Lionhead stúdiója által kreált virtuális barát, Milo, a csapathoz egyik közel álló forrása szerint törlésre került. A Milo névre keresztelt virtuális fiú még akkor került bemutatásra, mikor a Kinect is Natal néven futott, és nagy reményeket fűztek a mesterséges intelligenciának is beillő virtuális barátához, de most úgy tűnik, hogy végül mégsem kerül kiadásra. A forrás szerint 19 külső alkalmazottal bontották fel a szerződést, és a csapat többi tagját, beleértve az eddig elkészült forráskódot a Fable III csapatához irányították át, hogy egy Fable témájú Kinect játékon dolgozzanak tovább. Az érintett felek ez idáig nem kommentálták a híresztelést, de ha mégis van benne ráció, elgondolkodtató, hogy egy ilyen nagy kaliberű stúdió, mely képes lenne bármire, miért is adja fel ilyen hosszas fejlesztési idő után a „küzdelmet", és tér inkább át egy egyszerűbben megvalósítható játék fejlesztésére? (Egy biztos: az MS sajtóanyagaiért felelős portálon már nem lehet megtalálni a Milo anyagait.)

Dreamcast 2-t akar Yuyi Naka!



Nem ismerős a név? Ő a SONIC TEAM volt vezetője. A sok Sonic játékon kívül az első két Phantasy Star és az új Phantasy Star Online is az ő nevéhez kapcsolódik, ha nem is mint dizájneri, de legalább produceri státuszban. A SEGA-nal eltöltött évei alatt nyakig kivette a részét a Dreamcast fejlesztésében (hisz programozó), és ezért azt is saját gyermekének tekinti. Persze attól sem zárkózik el, hogy ha nem is a Dreamcast 2-n, akkor valamilyen más hardveren dolgozzon, mert minden vágya, hogy ismét ilyen munkából vehesse ki a részét. Mindezt az idei Eurogamer Expo-n mondta el egy interjúban, melyben arról is szólt, hogy két olyan – immár – törölt projekten is dolgozott, melyek Natal és Move eszközökhöz készültek volna. Ezek az új technológiák fellelkesítették, ezért ismét valami friss hardveren szeretne dolgozni, ha lehetséges.

Pachter tud értelmes dolgokat is mondani... csak mindig hozzátesz valamilyen sületlenséget

Nagy ritkán, de úgy látszik sikerül a hírhedt ipari elemzőnek valami okosat is mondani. Most a Sony PSP-t ostorozta meg, és (véletlenül) rátapintott a lényegre is. Azt nyilatkozta ugyanis, hogy „Teljesen meg van zavarodva a Sony PSP-hez fűzött stratégiájától". Az úr szerint ott van egy remek hordozható szórakoztató eszköz, mely még magában foglalja a Walkman minden jó tulajdonságát is, és a Sony mégis hátradőlve nézi, hogy a Nintendo DS domináljon a játékok piacán, és az APPLE a zenei piacon. Bár nem hazudtolta meg magát, és a végén azt is magabiztosan kijelentette, hogy ha piacra kerül a PSP2, annak majd emulálnia kellene a 3DS játékait, és szintén azzal a technológiával kellene operálnia, mert különben a ma piacon levő PSP és a 3DS árai közti közel 100 dolláros különbség a PSP-t a vásárlók szemében könnyen „kacattá, bóvlivá" teszi. Hiába lesz olcsóbb szerinte, az sem segít majd rajta, hogy míg a DS főleg a 15 év alattiakat célozza meg, addig a PSP inkább az idősebb korosztályt veszi célba, akinek zenehallgatásra és játékra már van ezer más kütyüje is.

Tervben volt a Heavenly Sword 2

Sokan nem ismerik ezt a régebbi szoftvert, de bátran állíthatom, hogy történetével, filmszerűségével és még vizualitásával is lekörözi a legtöbb mai címet is. Kötelező vétel a filmszerű játékok kedvelőinek! Tameem Antoniades, a Ninja Theory vezető designere beszélt a VG247-nek a folytatás lehetséges történetéről, melyben az első epizód főhőse, a gyönyörű Nariko a pokolban ragadt, és hű társa, Kai segítségével próbálna szabadulni a kard szellemének fogságából. A történet érdekességét az adta volna még, hogy ami a pokol mélyén 1 napnak számít, az az élők közt 1 év, így a fiatal Kai a játék végére akár egy öregasszony is lehetett volna. Sajnos a csapat az Enslaved után az új Devil May Cry-on dolgozik, így egyelőre semmi esély arra, hogy ez az ötlet megvalósulhasson.

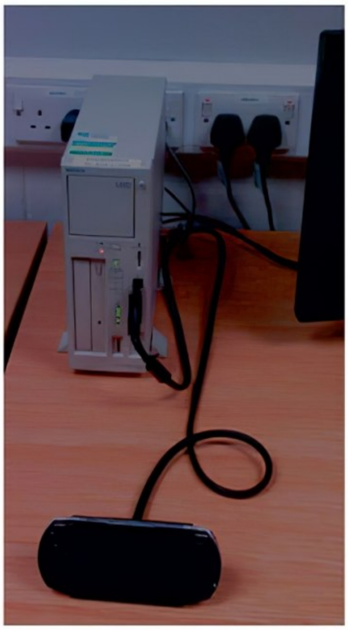


Nem éri el a minimum követelményi szintet

Mark Reint, az Epic Games elnökét a GDC ONLINE-on kérdezték arról, hogy az Unreal Engine támogatni fogja-e az új Nintendo 3DS-t. Erre azt az egyszerű választ adta, hogy bár nem rendelkeznek egyetlen egy példánnyal sem az új kézi konzolból, a specifikációi alapján sajnos nem éri el a hardver teljesítménye az UE-hez szükséges minimumot. Ez a kijelentés „kellemetlenül" érintheti bizonyos szemszögből a 3D-s csodát, hisz az Unreal Engine-t tavaly már az iPhone-on is demózták, és az Epic Citadel egy millió fölötti letöltésnél jár az APPSTORE-ban. Továbbá e hónaptól már a stúdiók számára elérhetővé vált az Unreal Engine 3D-s támogatása, mely nem csak azoknak teszi majd lehetővé a 3D-s játékélményt, akik rendelkeznek az ilyen technológiával szerelt televízióval és PS3-mal, de azoknak is, akik a „régi" színes 3D szemüvegek tulajdonosai – bár sajnos erről a technológiáról egyelőre több infó még nem áll rendelkezésre.



Novembertől már csak bérelni lehet



November 15-től a Sony hivatalosan is felfüggeszti a Sony PSP fejlesztőeszközök (dtp-t2000a DEV KIT és a dtp-h2500a TEST KIT) értékesítését. Azok a stúdiók, melyeknek még a folyamatban levő, vagy netán újonnan induló fejlesztéseikhez szükségük lenne ilyen eszközre, ezután már csak bérelhetik a Sony-tól ezeket az szerkezeteket mindaddig, amíg a PSP2 fejlesztőeszközeiből nem áll elegendő rendelkezésre. A Sony továbbra is támogatni fogja első hordozható konzolját, és bennfentesek már rebesgetik, hogy a PSP2 DEV KIT-jei teljes mértékben kompatibilisek az elődökkel, így akár azokon is befejezhető egy már a PSP-re elkezdett játék fejlesztése. Ez a cégek számára is kifizetődőbb, mert egyszerre mindkét PSP-re fejleszthetnek szoftvert, hisz a PlayStation 2-höz hasonlóan a PSP játéktámogatása nem fog az egyik napról a másikra megszűnni.

Vevőből árucikk:

ismétlődő körforgás a videojáték forgalmazásban az illegális letöltések hatásai nyomán

E hónapban a videojáték forgalmazás történetét próbáljuk meg körbejárni, és itt a „körbejárás" bizony szó szerint érthető, mert a múlt, jelen és még a felvázolt jövő is olyan dolgokat mutat, melyek bizony folyton megismétlődnek. Mint ahogyan a Mátrix c. filmben is elhangzik: „Ok és okozat"...Mik is az okok és a hozzájuk tartozó okozatok? Mint írtam előző hónapban, a videojáték konzolok a '80-as években robbantak be a háztartásokba és természetesen a videojáték fejlesztés igen erőteljes, de mégis külön ágát képviselték hosszú éveken keresztül, melynek okát (fejlesztő eszközük) szintén egy korábbi cikkemben tárgyaltam ki. A '80-as évek az Atari, C64, Spectrum és persze '94-ig az Amiga tündökléséről szóltak, de a játékforgalmazás szempontjából mind, egytől egyig végül totális zsákutcának bizonyultak. A játékokat az akkoriban divatos informatikai klubokban szinte nagyüzemben másolták, hisz a másolásvédelem is lényegében annyiban merült ki, hogy milyen gyorsan terjednek el az átjátszásra is alkalmas magnók. A játékokat kazettákon (magnókazetta) és floppy lemezeken terjesztették, így azokat könnyedén át lehetett írni. A piac erre két dologgal tudott válaszolni, melyekből az egyik bizony már a születése pillanatában életképtelen volt, és több haragot váltott ki a vásárlókból, mintsem használt volna.

A „LENSLOK" volt a '80-as évek Spectrum-jának DRM rendszere. A kazetta mellé egy kis műanyag lapot helyeztek el a tokban, melyen prizmák voltak, amin ha átnéztünk, akkor a TV képernyőjén megjelenő zagyvaságból ki tudtuk olvasni a játék elindításához szükséges kódot. Csakhogy a prizmával a túl kicsi vagy túl nagy képernyőjű TV-ken nem lehetett semmit sem látni és könnyedén tönkre is mentek. Végül kevés játék alkalmazta, mert inkább visszavetette az eladásaikat.

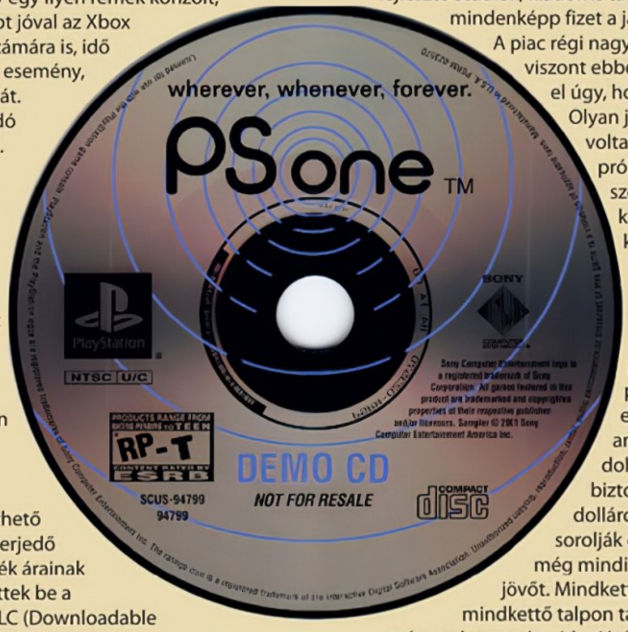
A második intézkedés a drasztikus árcsökkentés volt. Olyan alacsony áron értékesítették a játékokat, hogy azokat már nem érte meg másolni, mivel sok esetben az üres „adathordozó" (floppy vagy magnókazetta) többe került, mint az eredeti program. Ha azt nézzük, hogy akkoriban egy játékot 2-5 fős csapatok

készítettek el, még így is nyereségesnek mondható, de a kiadás, reklámozás és terjesztés miatt a kiadók bevétele sokszor a nullával volt egyenlő. Sok fejlesztő és kiadó húzta le a rolót akkortájt.
És eljött a NES (Nintendo). Olcsóbb volt, mint egy számítógép, csak és kizárólag játékokra lehetett használni, és egy chip alapú kártyán (cartridge = „patron, töltény") tárolta a programokat, melyeket egyszerűen nem érte meg másolni. (...majd persze jóval(!) később jöttek a mindenki által ismert olcsó kínai sárga kazettás másolatok). A kiadók gondjai így egy csapásra megszűntek a szoftverkalózokkal. Olyan új lehetőségek nyíltak meg előttük, melyekről addig csak álmodni merhettek. Mivel több bevételük is lett, ezért a cégek gyarapodhattak, növekedhettek, több pénzt költhettek egy-egy játék fejlesztésére, több embert foglalkoztathattak, több projektbe is befektethettek.
Majd jött a PS1 és a CD-ROM korszaka. Az optikai lemez már nem csak a konzolok számára volt elérhető adattároló, és így a CD írók gyorsan elterjedtek, ahogyan olcsóbbak lettek. A játékokat már nem klubokban másolták át az ismerősöknek, haveroknak, hanem „tömeggyártásban", eladásra szánva, jóval az eredeti játékok árai alatt. A legnagyobb kiadók is megszenvedték ennek a hatását és ez érződött azon is, hogy korántsem jöttek piacra tömegével szoftverek. A Codemasters, mint kiadó két év alatt 100-ról 33-ra csökkentette a kiadott játékok számát, mert az első PlayStation életkorának felénél már a kalózmásolatok ismét akkora teret hódítottak, mint a '80-as években, csupán azzal a különbséggel, hogy most már a kiadók veszteségei bizony mások zsebébe vándoroltak, mint bevétel. A Dreamcast alig élte meg, hogy 10 millió példány találjon belőle gazdára, a speciális GD-ROM lemez biztonsága máris a múlté lett. A kalózkodás is az egyik fő oka, hogy egy ilyen remek konzolt, mely bátran állíthatom, hogy a multiplayer játékot jóval az Xbox előtt elterjedtté tehette volna a nagyközönség számára is, idő előtt a süllyesztőbe küldték. Ez szintén egy olyan esemény, mely most már spirálszerűen ismétli meg önmagát.
Gondoljunk csak a PSP modellekre vagy az állandó szoftverfrissítésekre X360 vagy PS3 konzolunkon. Előbbinél soha nem is volt kérdés, hogy a kalózkodás mikor fog győzni fölötte, hisz DVD meghajtóval szerelték, melyet már a PS2-ben is feltörtek. A Blu-ray viszont adott pár év „haladékot" a Sony számára, akik szoftveresen is tettek róla, hogy a rendszert megvédjék, így a kiadók évekig biztonságban érezhették magukat velük.
Arról, hogy ennek ellenére miért is folyik a mai napig mégis fejlesztés olyan platformokra, melyeken „elburjánzott a kalózkodás", már szintén írtam: erőforrások, fejlesztői környezetek, költségek, engedélyeztetés és persze az üzletpolitika. Mára lemezes formában sokkal kevesebb játék kerül forgalomba, mint pl. a letölthető játékok. Az XBLA, PC-ről a STEAM vagy a most elterjedő OnLive mind-mind válaszok erre, mint anno a játék árainak drasztikus csökkentése. Új piaci modelleket vezettek be a kiadók, hogy fennmaradjanak. Az egyik ilyen a DLC (Downloadable Content – letölthető tartalom), mely bennünket igazán érint. Az, hogy mi minden apró kiegészítőért, pályáért, új küldetésekért újból hajlandóak vagyunk pénzt kiadni, egyre nagyobb bevételhez juttatja a kiadókat. A Call of Duty: Modern Warfare 2-ből több, mint 11 millió példány talált gazdára a hajrájában, és addigra ezzel együtt több, mint 5 millióan töltötték le illegálisan, így egyszerre termelve óriási bevételt és több száz milliós veszteséget is. A kiadónak több tíz millió dollárjába került a fejlesztés, plusz a reklámkampány, és ha azt az 5 millió példányt hozzá adnánk a valós bevételekhez, bizony akkora profitot termelt volna a cég, melyből nem csak a széria, de a többi hozzájuk tartozó fejlesztő stúdió is biztos jövő elé nézhetett volna. A PC-s játékkiadás, bár sokan tagadják, ezen formája lényegében már csak „sorvadt" mellékág a konzolok mellett. Egy olyan piacon, amin nem ritka, hogy a játékosok 90%-a egyszerűen csak letöltötte a programot fizetés nélkül, a befektetők elpártolásához vezetett.
És itt jönnek képbe az új ötletek, nevezzük így: platformok, és persze azon megoldások, melyek nem mindig nyerik el a játékosok tetszését. Az árképzésről sokáig lehetne vitázni, hisz valóban drágák, de a kiadók válasza erre mindig az, hogy a luxusautók is drágák, mégsem lopjuk el őket csak úgy, amire szintén helytálló válasz az is, hogy a játékokkal ellentétben azokat bizony egy szűk rétegnek szánják, és ez az, amit a PC-s ipar a konzolossal szemben már kezd felismerni.

A játékosok vevőből árucikké változtak.

Legkézenfekvőbb példa erre a reklámok. Ezeknek több típusa is van, és bizony egyre nagyobb bevételeket termelnek. Konzolok esetében ez lényegében a játékon belüli reklámokban ki is merül, de gondoljunk a webböngészős játékokra. Egy egyszerű Java-alapú MMORPG is képes 200 millió dollár fölötti bevételt termelni egy év alatt, mindezt egy egyszerű üzleti modellel: mikrotranzakciók, előfizetés és ingyenes játék bizonyos kötöttségekkel. Tehát azok a játékosok, akik valamilyen módon fizetnek a szolgáltatásért, továbbra is ügyfélként vannak kezelve, viszont azok, akik nem, árucikként. Statisztikai adatok a reklámokat elhelyező cégeknek, vagy épp a fizetős réteg számára teszik vonzóbbá a szoftvert azzal, hogy ha minél többen vannak, és ezáltal népszerűvé teszik a játékot. (Lásd Lord of The Rings Online.)

Ebből következik az, hogy egyes kiadók miért támadják erőteljesen a használtjáték piacot. Amíg az ő esetükben egy-egy játék szervereit évekig fent kell tartani, holott a játék már nincs forgalomban, vagyis nem termel valódi bevételt, addig egy online játék esetében a szerver és egyéb költségek mindig az aktuális, aktív játékosok által vannak finanszírozva. A FarmVille egymaga rendelkezik akkora felhasználói bázissal, mint a konzolok együttvéve, és bár a többség egy fillért sem fizet érte, az oldalon látható reklámokkal szorgos kis hangya módjára termeli a dollárcenteket a fejlesztő és kiadó számára. A Free to Play MMO ez idáig főleg az ázsiai piacra volt jellemző, hisz ott a kaotikus viszonyok miatt a szoftverértékesítés olyan szinten mozog, mint pl. Európában a '90-es évek elején. Vagyis, a másolt-másoltjának a másolta forog közkézen, és ezért a játék teljesen ingyenessé tétele tulajdonképpen 100%-osan megszünteti a kalózkodást, a bevételek pedig a valóságot tükrözik, ezáltal a kis létszámú fejlesztő stúdiók, kiadók is talpon tudnak maradni. A játékos így vagy úgy, de mindenképp fizet a játékért: tegye azt tudatosan, vagy tudatán kívül.



A piac régi nagy szereplői, mint pl. az Activision vagy a Ubisoft viszont ebbe nem törődik bele, hisz a saját térfelüket veszítik el úgy, hogy a vásárlókért folytatott harc le sem zajlott. Olyan játékosközönség jelent meg, akik eddig nem is voltak aktív videojátékosok. Az előbbi kiadó ezt úgy próbálja meg ellensúlyozni, hogy aranyárban méri szoftvereit, és azokhoz temérdek számú DLC-t kínál szintén pénzért, így megfizettetve a bevétel kiesést azokkal, akik eddig is hajlandóak voltak fizetni. Ők ugyanis abból a szemszögből közelítik meg a témát, hogy a konzoltulajdonosok szemében, vagyis inkább azok számára, akik főleg kézzel fogható adathordozókon vásárolják a játékaikat, a programok ára bizony perdöntő a vásárláskor, és ezalatt az értendő, hogy minél drágább egy játék, annál komolyabb, tehát biztosan jó is lesz. Ha 15 dolláros áron kezdenének el árulni egy szoftvert, biztosan a boltok polcain maradna, de így, hogy 60 dolláros címkével látják el, máris más kategóriába sorolják őket. Az utóbbi viszont a PC-s piacon próbál még mindig talpon maradni, és a DRM rendszerben látja a jövőt. Mindkettő érthető, mindkettő megkérdőjelezhető, de mindkettő talpon tartja még egy ideig azt a dolgot, amit mi gémerek ma még videojátéknak tartunk, és a „hátát nekifeszítve" támasztja azt a falat, mely a casual piacot választja el ettől a világtól.
Sokan szidjuk a jelenlegi helyzetet, és én magam is azon az állásponton vagyok, hogy a lehető legrosszabb emberek vannak döntéshozó helyzetben, és bizony rossz döntéseket is hoznak. De ha azt veszem figyelembe, hogy szerencsére még mindig vásárolhatok játékot tokkal, lemezzel és persze használati utasítással, birtokolhatom, eladhatom, elcserélhetem, vagy akár ki is dobhatom, akkor bizony ezt a békát egyelőre le kell nyelnem. A videojátékok forgalmazása ennél drasztikusabb változásokon is áteshetett volna már, és az említett cégek makacssága az egyik olyan tényező, ami még életben tartja a konzolokat. De a CLOUD (felhő) alapú rendszerek már ott kopogtatnak az ajtón, és ha a fejlesztők-kiadók észreveszik az ebben rejlő lehetőségeket, akkor sokat fog veszíteni a videojáték piac, mert épp az eltérések azok, amik igazán vonzóvá teszik őket. A CLOUD rendszer, mint pl. az OnLive már hardverfüggetlen, és csupán egy internet eléréssel rendelkező PC-re, vagy a közeljövőben akár csak TV-re lesz szükség, hogy játsszunk. Ezt a rendszert pedig nem lehet majd kijátszani, azért mindenki egyaránt fizetni fog, hogyha használni akarja – mivel a játékból 1MB-nyi adatot sem tölt le, hanem egy távoli szerveren futtatja azokat. Az illegális játékok forgalma teljes egészében megszűnik, és ez a váltás be fog következni idővel – bár való igaz, hogy szerencsénkre a hardvergyártók és a piacon hosszú ideje jelen levő kiadók és fejlesztők a kemény munkával megszerzett üzleti pozícióikat egy könnyeden nem adják fel. Így még egy kis szerencsével egy újabb konzol generáció ki fog futni, mielőtt az, amit ma még a nagybetűs VIDEOJÁTÉK FEJLESZTÉS-nek és KIADÁS-nak nevezünk, átadja a helyét valami másnak…

nomad

AMERIKA: 10 dolog, ami más, mint itthon

Igen kedves Konzol Magazin olvasó. Most Krug rovatának kellene itt lennie, de sajnos ő most nem ért rá. (Bizonyára már tudjátok.) Ezért arra gondoltam, hogy egy kis úti beszámolót jelentetünk meg nektek a múlt havi utazásomról. Amerikában jártam, és sokan kérték online, hogy írjak egy kis memoárt, így itt a magazin hasábjain olvashatjátok. Mármint nem az én útinaplómat, hanem Orsiét. Nézzétek el, ha nem egy szépirodalmi mű, de nektek készítette, és reméljük tetszeni fog nektek ez a kis felsorolás plusz élménynapló.

Picachu

1.

A legnagyobb különbség a kajákban volt, mindent máshogy főznek/csinálnak. De még az alapanyagokban sem találtunk 1 ismerős ízt sem, hogy megpróbáljunk egy számunkra normális reggelit összedobni. Én úgy éreztem, hogy még a Meki és a Burger King is zsírosabb! Az amerikai palacsinta nagyon-nagyon finom volt, de annyit ettem, hogy még ma is, ha rágondolok, belefájdul a hasam. A kenyerük azért volt más, mert kukoricalisztből készítik, így egy kicsit savanykás íze volt. A tojás tényleg fehér kívülről!! Viszont be lehet kajálni reggelire úgy, hogy legközelebb csak este éhezzünk meg.





2.

Közlekedési szabályok

Itt a Stop táblánál teljesen meg kell állni, akkor is, ha kihalt az út, viszont piros lámpánál lehet jobbra kanyarodni, kellő odafigyelés mellett. Kereszteződésben pedig annak van elsőbbsége, aki hamarabb oda ér! A sárga jelzés nem megtűrt kategória, mint nálunk, tilos átmenni rajta.



3.

Halálbüntetés

Pont, amikor ott voltunk, akkor végezték ki azt az embert, aki megerőszakolt még nagyon régen egy lányt és utána megölte. Maga a tudat kicsit „érdekes" volt.

4.

Rendszám tábla

Amíg nincs rendes, lehet bármilyen fantázia szó rajta.

5.

Autók

Mindenki óriási autóval járkál és a legdurvább, hogy mindegyikben csak 1 ember ül.
Ezért alakították ki a Car Pool sávot, ami sárga záróvonallal van elválasztva, különböző helyeken lehet átsorolni és csak olyan autók használhatják, amelyekben 2, vagy annál több ember ül. Itt folyamatosan lehet haladni, még a legnagyobb dugókban is.

Adatok:
- Los Angeles lakossága: 3,5 millió fő
- LA agglomerációja: 10 millió fő
- Dél-Kalifornia: 21 millió fő
- Kalifornia: 37 millió fő, ebből 30 millió regisztrált autó

6.

Minden amerikai egész nap kávés poharakkal rohangál, rengeteg kávét isznak meg egy nap, de persze nem olyan erőset, mint mások reggelire, inkább hasonlít 1-2 liter híg kávé ízű löttyre.

7.

Amíg mi Amerikában voltunk, 2x is megdőlt a melegrekord:
1. Las Vegas: 41 fok volt. Állítólag 50 éve nem volt ilyen meleg.
2. Los Angeles 44 fok. Nem tudom mióta nem volt ennyi itt.

8.

Mértékegységek:

1 dollár = kb. 220 Ft
1 mérföld = 1,609344 km
1 Farad = - 17,222 C fok
1 C fok = 33,8 Fahrenheit-fok

9.

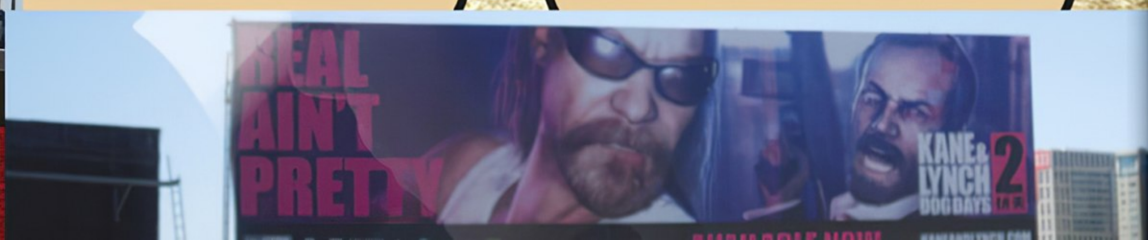
Videojáték plakátok

Mint azt tudjátok, Amerika az egyik legnagyobb piaca a videojátékoknak. Ennek megfelelően sokkal többször botlunk reklámokba, hirdetésekbe, amelyek néhol elementáris nagyságúak akár. Itt valahol látható is egy a Kane & Lynch 2-ről, ami kb. 25-30 méter hosszú volt.

10.

Útinapló

14 nap Amerikában. Álmaimban Amerika visszainteget, álmaimban Amerika nem mondhat nemet. A határon sem mondták, hogy nem mehetek be, ujjlenyomat levétel és egy enyhén kómás fénykép után (ami köszönhető a 14 órás repülőútnak) beléphettem a híres amerikai kontinensre. A taxis ukrán volt, mint utólag kiderült, az egész taxi társaság az ő kezükben van. Jó fej volt, legalább Ő tudta, hogy hol van Magyarország, nem csak mosolygott kedvesen, miután megkérdezte, hogy honnan jöttünk.









(Bár általában inkább Európát mondtam, ugyanis azt elég nagynak ítéltem ahhoz, hogy be tudják határolni.) Megérkeztünk a szállodába, ami mellesleg nagyon király volt, tetőterasz medencével és jacuzzival! (Le Parc Suite Hotel) Kicsit megéreztük az idő eltolódást. Na jó, nagyon megéreztük az időeltolódást, de nem lazsálhattunk, indulni „kellett" másnap Las Vegasba. Öt órás utazás után (ami annyira nem volt felüdítő a sivatag kellős közepén), végre megérkeztünk a legendás városba. Hihetetlen, hogy a sivatag kellős közepén van. Először olyan kicsinek tűnt, amikor az egészet bejártuk



gyalog, de csak este tűnt fel, amikor kivilágították, hogy körös-körül van építve egyforma lakóházakkal. Tényleg a szórakoztatásra ment rá az egész város imázsa, az utcán lehet alkoholt inni, amit ki is használnak a fiatalok – fél méter hosszú poharakkal mászkálnak, ami a nyakukra van kötve és gondolom mondanom sem kell, hogy csakis alkohol van benne. Természetesen voltam kaszinókban is. Játszottam is, csakhogy párat megemlítsek, ahol jártam és játszottam több-kevesebb sikerrel: Bellagio, MGM, Caesars Palace!

Másnap befizettünk egy túrára a Grand Canyonhoz, amit hajnali 6-kor egy kicsit meg is bántam, mivel ekkor kellett felkelni, de később már örültem, hogy mégis fel bírtam szállni a buszra. (Este 9-ig tartott amúgy a kirándulás.) Megnéztük a Hoover Dam-et, ami a nagy amerikai válság idején épült a Colorado folyóra, és ami akkoriban minden rekordot megdöntött (legnagyobb és legdrágább vízerőmű, illetve a legmagasabb gát). Ezután pedig a Grand Canyont csodálhattuk meg. Fantasztikus látvány volt! Vadon élő mókusok kunyeráltak mindenkitől ennivalót és nem voltak félősek, akár meg is lehetett volna simogatni őket. Az üveg hídhoz nem mentünk el, de biztos az is nagy élmény lett volna! Másnap visszamentünk Los Angelesbe a főhadiszállásra a szállodába. Ötödik nap a San Diego-i See World-be mentünk el, ami nagyon jó volt. Voltunk fóka, delfin és bálna show-n – a sorrend vonatkozik a színvonalra is. Megnézhettük a híres és gyilkos Shamu bálnát, ami a társainál is minimum kétszer nagyobb volt. Következő nap befizettünk egy hollywoodi városnézésre, ahol megnéztük a sztárok kéz és láblenyomatait, a csillagokat, a mexikói és a kínai negyedet és Beverly Hillst, jártunk a Rodeo Drive-on is. Este pedig Santa Monica-ban a tengerparton vacsoráztunk. Következő nap végre eljutottunk a Universal Studios-ba, voltunk stúdió túrán (King Kong, Cápa, Múmia, Grinch, stb.), ami nagyon király volt, a látványosságok is jók voltak, bár én többre számítottam. Voltunk 4D-s Simpsons-on, ami mozgott és illatokat is adott. A legdurvább a horror háza volt (House of Horror). Következő nap pihenés. Kilencedik nap a Disneyland-be mentünk (Anaheim-be), ami a szombati nap miatt rossz választás volt, mert rengetegen voltak, amúgy meg jó a park, a célközönség inkább a kisebb korosztály, de mi ennek ellenére is kipróbáltunk mindent. Tizedik nap indultunk San Franciscoba, ami 7 órás autózást jelentett, a már jól bevált bérautónkkal (Chevrolet Tahoe). Igazi amerikai motelben szálltunk meg, ami jobban is nézett ki belülről, mint amilyenekre a filmekből számítottam. Este elmentünk a kikötőbe sétálni és láttuk a híres San Francisco-i fókákat. Következő nap, (ami már a tizenegyedik nap volt), hop on hop off-fal körbejártuk a várost (ami úgy volt 2 óra, hogy nem szálltunk le, csak a Golden Gate hídnál, de ott tervezett pihenő idő volt). Délután pedig a híres Alcatrazt látogattuk meg. Nagyon érdekes volt (először világítótorony, majd katonai erődítmény, később börtön volt, ma múzeum és 1986 óta nemzeti emlékhely). Következő nap úgy döntöttünk, a tengerparton kocsikázunk vissza LA-be, ami 11 órásra sikeredett, de út közben egy elég nagy partszakaszon megint láttunk vadon élő fókákat. Majd eljött a 13. nap, amikor este elindultunk LA-ből és következő nap este 9-re érkeztünk meg Budapestre.













Orsi

A játékvilág legkeményebb karakterei

A játékokban a főhősök mindig is kiemelten fontos szerepet töltöttek be. Bár néha a mellékszereplők színesebb egyéniséggel rendelkeznek, mint a központi karakter, mégis legtöbbször a főhős személye marad meg emlékeinkben. Ennek az oka nem más, mint a vele átélt események sokasága, melyekben izgulhattunk, idegeskedhettünk, dühödten csavargathattuk kontrollerünket, avagy elégedetten mosolyoghattunk bele a képernyő fényébe egy sikeresen teljesített misszió után. Nem kell feltétlenül történetorientáltnak lennie egy játéknak ahhoz, hogy a főhős emlékezetes karakterré váljon; bár tény, ha markáns személyiséggel is rendelkezik a hősünk, akkor sokkal könnyebben beleélhetjük magunkat a történetbe és átérezhetjük a főhős motivációit. A Konzol magazin hasábjain most a 10 legelszántabb karakterről olvashattok!

10 Devil May Cry sorozat
(Xbox 360, PS2, PS3)

Dante, aki Sparda, az ördöglovag ikerfiai közül az egyik, ki félig ember félig démon, egy zsoldos, egy harcos. Elsődleges célja a démonok likvidálása, tehát saját fajtáját írtja, de ennek nyomós oka van. Az ifjú Dantét az vezette erre a sorsra, hogy fiatal korában végignézte, amint a szörnyhordák végeznek édesanyjával, Évával. Dante földöntúli képességeit használva felülmúlja a többi démon erejét, aminek köszönhetően egyszerre akár több pokoli lénnyel is könnyedén el tud bánni, mindemellett többszörösére nő a reflexe, nagyobbat tud ugrani és sokkal gyorsabb is, mint a többi démon.
Dante motivációit és ennek okait át tudjuk érezni, ez a magyarázata annak, hogy az ifjú démonvadász oly sok játékos szívébe lopta be magát.



9 Grand Theft Auto IV
(Xbox 360, PS3)

Nikolai „Niko" Bellic, háborús veterán ki már tizenévesen harcolt a jugoszláv konfliktusban, majd a háború után a munka hiányában beszállt az ékszercsempészetbe. Miután egy baleset következtében elsüllyed a csempészethez használt Adriatic nevű hajó, főnöke Radoslav Bulgarin úgy véli, Niko felel mindezért, hiszen egyedüli túlélője a balesetnek. Emiatt Niko úgy dönt, elutazik az Egyesült Államokba, s unokatesójával, Roman Bellic-kel belecsapnak a tutiba. Miután megérkezik, nem várja más, mint egy szakadt verda, egy bűzölgő kégli és Roman tartozásai, ami miatt a helyi bandákkal alaposan meggyűlik a baja
A GTA IV karaktere nemcsak humoros és jó fej, hanem egy gonosz erőszakos ember is – és ha büntetlenül gonoszkodhatunk, miért ne kedvelnénk?



8 The Darkness
(Xbox 360, PS3)

Jackie Estacado nagyon fiatalon lett árva, így árvaházban nevelkedett mindaddig, míg a maffiához nem csatlakozott. Már tizenévesen New York legjobb és legkegyetlenebb bérgyilkosává vált! Jackie a 21. születésnapján egy autósüldözésbe keveredik, aminek a végkimenetele karambollal végződik. Így alakult, hogy Jackie Estacado először 21 évesen halt meg… ami az esetében nem magát a halált jelentette, hanem a sötét erő birtokbavételének napját! Egy fiatal tehetséges bérgyilkos a sötétség hatalmával felvértezve minden fegyvernél erősebb. Ám ha ezt a hatalmat valaki magára uszítja…! Uncle Paulie kivívta Jackie haragját, hiszen elrabolta gyermekkori barátját Jenny-t! A természetfeletti erőkre valahol mindenki vágyik, melynek egy apró szeletét Jackie bőrébe bújva meg is érezhetjük.



7 Halo-sorozat
(Xbox, Xbox 360)

Master Chief, teljes nevén Master Chief Petty Officer John-117, már 6 éves korában el lett szakítva szüleitől, hogy egy mindenre felkészült katonát faragjanak belőle. A nevét is megváltoztatták, mintha egy termék lenne: John-117! A Spartan katonák közül ő volt a legerősebb és legeltökéltebb, így hamar kivívta felettesei és harcostársai tiszteletét. A kiképzés keretein belül genetikailag is módosították az ifjakat, elsősorban a csont- és izomszerkezet, emellett a látó- és idegrendszerek lettek módosítva, mely beavatkozást sokan nem élték túl, vagy „selej-tesek" lettek. Master Chief a vártnál jobban reagált a műtétekre. Az a tény, miszerint ő volt az egyetlen Spartan, aki a Covenant inváziókor élve elhagyta a Reach bolygót, tovább fokozta az elit katona reputációját. Az emberek nagy része szeretne katonai hős lenni, de az átlag csak alkalomadtán érzi ezt. Master Chief ezért közkedvelt, hisz nemcsak egy nagyra becsült karakter, hanem egy két lábon járó szuperkatona is!



6 Half-Life
(Xbox, Xbox 360, PS2, PS3)

Dr. Gordon Freeman-t már korán elkezdte érdekelni a fizika, azon belül is a kvantumfizika és a relativitáselmélet. A Massachusetts-i Institute of Technology egyetemen szerezte meg a diplomáját. Sokan felfigyeltek az ifjú tehetségre, hiszen a doktori diszszertációja a teleportáció gyakorlati alkalmazásáról szólt, amely következtében a Black Mesa Research Facility-ben kapott munkát, ahol az Anomalous Materials nevű osztályra került. Egy tudományos kísérlet részben vétkese, de egyben túlélőjeként, kénytelen felvennie a harcot egy másik dimenzióból érkező életforma ellen, továbbá egy speciális kommandós különítmény is rászáll. Gordon nemcsak fizikusként remekel, hanem harcosként is, hiszen elszánt és rettenthetetlen! A HEV suit (Hazardous Environment Suit) erre rátesz még egy lapáttal, ugyanis az öltözet megvédi a ká rtékony hatásoktól.
A doktor tipikusan az a karakter, akit az átlagossága miatt kedvelünk, hiszen egy szerény, feltűnést nem keltő fizimiskájú karakter.



5 Dead Space
(Xbox 360, PS3)

Isaac Clarke az észak-amerikai területen született és a híres hajótervező, Paul Clarke fia! Apja munkájából kifolyólag sok időt tölt az űrben, s emiatt az ifjú Isaac nevelése az anyjára, Octavia Clark-ra hárul. Isaac megpróbál apja nyomdokaiba lépni, amit nem is kell nagyon erőltetni, hiszen vonzalmat érez az elektromosság és a gépészet iránt. Apja hírneve miatt bebocsátást nyer egy elit műszaki iskolába, amelyet nem tud finanszírozni a magas tandíj miatt, ezért egy szerényebb iskolába kényszerül. Miután kitüntetésekkel megszerezte a mérnöki diplomát, bevonul a kereskedelmi flottába, ahol találékonysága miatt hamar előléptetik! Utazásai során elsődleges célja édesapját megtalálni, kinek nyomai a USG Ishimura fedélzetére vezetnek…
Sokunk próbál olyan szakmát elsajátítani, amely imponál a szülőknek, s ki ne tudna azonosulni egy olyan karakterrel, aki mindent megtesz azért, hogy apját megtalálja?



Gears of War sorozat
(Xbox 360)

Marcus Fenix tudós család sarja. Apja Adam Fenix, ki a háború előtt a Jacinto Egyetemen tanított mérnöktudományt, anyja Elaine Fenix tudós volt. Marcus a 11. osztályig magántanuló volt, ezt követően egy állami iskolába került, ahol megismerkedett Carlos Santiago-val, illetve bátyjával Dom Santiago-val. A 18. életévet betöltve Marcus és Carlos úgy döntenek, hogy beállnak a COG hadseregbe, hogy harcolhassanak a Pendulum háborúban! Marcus éveken keresztül elszántan harcolt a Locust megszállókkal, ám mikor apja veszélybe került ellenszegült a parancsnak és elhagyta pozícióját, hogy megmentse édesapját Adam Fenix-et! Ám hiába szegte meg a parancsot, már késve érkezett apja segítségére, apja meghalt, Marcus-t pedig 40 évnyi szigorított katonai fegyházra ítélték, melyből mindössze négy évet ült le, hiszen a locustok erősödésével Hoffman parancsnok elrendelte a rabok szabadon bocsátását! Marcus éveken keresztül mindent szó nélkül teljesített, de amint a családjáról van szó, mindent felrúg csak azért, hogy szeretteit megmentse. Mi sem tennénk másként…



The Chronicles of Riddick sorozat
(Xbox, Xbox 360, PS3)

Richard B. Riddick önnönmaga jellemzése szerint „szökött fegyenc és gyilkos"! Riddick a Furya-n született, fiatalkorában a Sigma 3-on folytatott bányászaton felügyelőként tevékenykedett, de hamar kitűnt az átlagból, ezért a holdon működő Strikeforce akadémiára vitték, hogy kiképezzék. Itt a harcászat minden fortélyát elsajátította, ennek tudható be a közelharci, fegyveres és járművekkel kapcsolatos jártassága is! Ám miután rájött, hogy a kiképzés olyan, mint a rabszolgaság, fellázadt és megszökött. Ezt követően körözést adtak ki ellene, s azok, akik megpróbálták elkapni, magával a halállal néztek farkasszemet! Riddick harcászati jártasságát tovább fokozza az „Eyeshine" képesség, melynek segítségével lát a sötétben is. Sokak szerint Riddick több mint egy egyszerű Furyán, hiszen még a saját népének erején is túltesz minden tekintetben. Egoista karakter, ki mindenkin átgázol, ha a célja elérésében akadályozzák, frappáns megjegyzéseivel egy igazi kedvelnivaló negatív karakter, akinek természetesen megvannak a jó vonásai is, társait védelmezi, óvja a bajtól!



God of War sorozat
(PSP, PS2, PS3)

Kratos a spártai katonák egyik tábornoka volt, kinek kegyetlensége bejárta az egész földrészt, akárcsak seregének verhetetlensége! Ez a veretlenség addig tartott, míg a barbárokkal nem ütköztek meg, hiszen a primitív nép oly elszántsággal küzdött a spártai katonákkal, hogy azon még maga Kratos is meglepődött. Mikor találkozott a csatamezőn a barbárok királyával, nem úgy alakultak a dolgok, ahogyan azt a hadvezér képzelte - a király erősebb volt nála. Mikor már érezte a spártai, hogy itt bizony veszíteni fog, Arész istennel kötött alkut, hogy a győzelemért cserébe szolgálni fogja őt! Kratos kezeire két láncon lógó pengét égetett Arész, amivel el kell pusztítania a háború istenének ellenségeit. Ám az isten hamar rájön, hogy amíg Kratos ragaszkodik valakihez, nem lehet tökéletes katona. Ezért csapdát állít neki, s mikor az egyik csatában tombol Kratos, Arész „odarepíti" a katona családját. Miután lerombolta a várost, Arész felfedi előtte, hogy milyen csapdába sétált bele. Ennek hatására Kratos bosszút esküszik, s megfogadja, hogy az Olümposz összes istenével végezni fog. Tetteiért egy orákulum megátkozza, s a családja hamvait ráégeti a testére, hogy soha ne feledje el azt a szörnyűséget, amit elkövetett!
Kratos kétségbeesettsége és bosszúvágya minden játékost megmozgat. Az a folyamat, amin keresztülmegy több, mint epikus!



Metal Gear Solid sorozat
(PS1, PS2, PS3, PSP, Xbox, Xbox 360, GC)

Solid Snake 1972-ben született, ikertestvére Liquid Snake. Mindketten klónok, akiket a legendás Big Boss-ról mintáztak. Snake, miután bekerült a Zöldsapkásokhoz, azonnal kapott egy beszivárgó küldetést. Az öbölháború végén a FOXHOUND csoporthoz csatlakozik, ahol megkapja a „Solid Snake" kódnevet, ugyanis az igazi neve David. (De az öregedése előrehaladtával sokan „Old Snake"-nek nevezik.) Ezt követően csatlakozik Big Boss egységéhez, ahol Master Miller őrmester a harcászat minden fortélyára megtanította David-et, s mivel Big Boss DNS-éből lett megteremtve, így a kiképzés minden területén hihetetlen fogékonyságot tanúsított. Mivel Snake egy klón, így bizonyos óvintézkedések is „belekerültek" a testébe: példának okért azok a nanorobotok, amiknek köszönhetően irdatlan iramban öregszik a háborús veterán. Snake egy szimpatikus, karizmatikus személy, aki annak ellenére, amin keresztül ment, mindvégig megtartotta emberségét és jóságát.



Kronnas

GAMER GIRL







Fotó: Fekete Zoltán



Neved? **Zora**
Életkorod? **18**
Születési helyed? **Budapest**
Kedvenc filmed? **Holiday**
Kedvenc ételed? **Pizza, mézes csirkemell**
Kedvenc autód? **Mini Cooper**
Kedvenc sportod? **Lovaglás**
Kedvenc videojátékod? **SingStar**

Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot adunk* a 12 lapszám mellé!

XBOX 360



PS3 PlayStation 3



Wii



PSP PlayStation Portable



NINTENDO DS



PlayStation 2



Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal** csupán

9990 Ft!

Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni 6990 forintért. Előfizetési szándékodat az elofizetes@konzol.eu e-mail címen jelezd.

* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

** Az előfizetésekhez tartozó ajándék játékokat minden esetben az előfizetést követően 15 napon belül postázzuk.

JELMAGYARÁZAT

DS Wii PSP PS3 X360

A JÁTÉK CÍME

A kiemelt színnel jelölt platformon teszteltük az adott játékot.

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5*	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
5	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
4 / 5	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
4	Vagy lágy, vagy szőrős szívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
3 / 4	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik
3	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
2 / 3	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
2	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér
1 / 2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke
Dzsek
EmThor
eszgé
Foxhound
Hpeti
InGen
JediEco
Karfiol
Krisz
Kronnas
Martin
Nomad
Orsi
Petúnia
RBaly
rolmanus



FABLE III



Peter Molyenux harmadik kísérlete a szerepjátékok forradalmasítására nagy lendülettel indul, de sajnos saját korlátai gátolják meg abban, hogy a palotán kívülre is eljusson.

Mindig is egyetlen hatalmas probléma volt Molyneux úr ígéreteivel, és a – főként saját maga által – forradalminak nevezett megoldásaival: még ha részben igazak is voltak, sosem hatottak annyira ütősen és újszerűen a kész játékban, mint amennyire jól hangzottak a megjelenés előtti interjúkban. Az egész persze a Black and White idejében kezdődött, amikor az angol designer még tényleg valami egészen friss élményt tudott belecsempészni portékájába, habár szerintem a lecsupaszított stratégiával kombinált tamagochi közel sem volt annyira impresszív, mint amennyire sokan elájultak tőle. A dolog a Fable-nél folytatódott: a sok-sok ígérgetés és a magasztos jelző mögött egy erősen közepes, a végletekig leegyszerűsített akció-RPG lakozott, mindezt pedig a folytatás csak tovább rombolta a brutálisan átláthatatlan és kezelhetetlen menüivel és fejlődési rendszerével. Szerencsére a lionhead-es fiúk és lányok tanultak a hibákból, Molyneux pedig újabb ötletekkel jött elő arra nézve, hogyan tudnának még jobban elszakadni a konvencióktól, és mindenki számára elfogadhatóvá, elérhetővé, és élvezetessé tenni a trilógia utolsó részét. Aminek következtében most már nem igazán tudom eldönteni, mégis milyen műfajba tartozik a Fable III, úgyhogy próbáljuk meg kideríteni együtt.

Először is, van egy történetünk, ami alapvetően még egészen jópofa is lehetne. Albion lakosai kegyetlen elnyomásban és nyomorban kénytelenek élni, ugyanis Logan, a zsarnok király láthatóan semmiféle empatikus készséggel sem rendelkezik. Gyermekeket dolgoztat, hatalmas adókat vet ki a népre, pusztítja a természetet, és általános rettegésben tart mindenkit. Főhősünk a király öccse, fiatal felnőtt, aki éppen most kezdi szárnyait bontogatni, s a nép szenvedését látva egy szépnek nem igazán nevezhető napon úgy dönt, felszólal az uralkodó ellen. Aki ezután egy kegyetlen döntés elé állítja őt (minket), ahol végleg elszakad a cérna, így régi barátunk Walter, és a komornyikunk, John Cleese kíséretében éjjel megszökünk a palotából, s megesküszünk arra, hogy elindítjuk a Logan elleni lázadást, és letaszítjuk őt a trónról. A cél tehát nagyjából egyértelmű: meggyőzni Albion egyes vidékeinek lakóit, hogy csatlakozzanak hozzánk, a segítségükkel megmutatni az ajtót a királynak, elfoglalni a helyét, majd alapjoggá tenni a vezetékes sört. Lássuk, milyen játékmechanikai elemek segítségére számíthatunk ebben a vészterhes küldetésben.



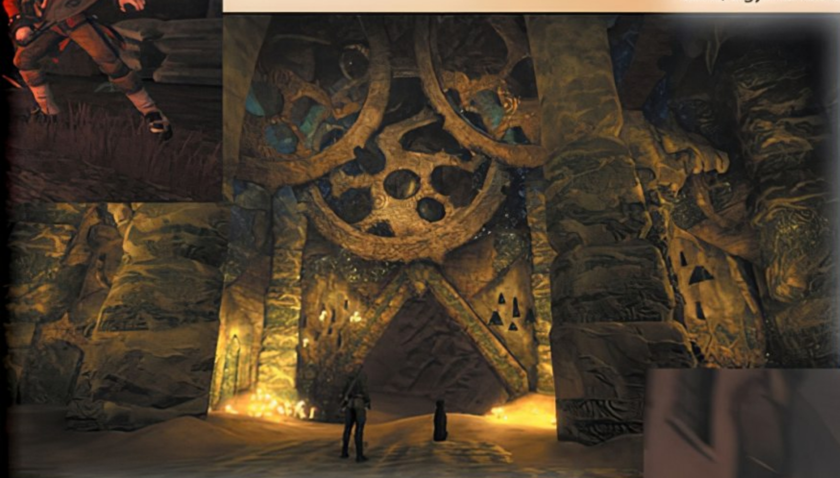
Először is, itt vannak ugye a szerepjátékhoz szükséges alapvető dolgok, úgy mint karakterfejlődés, felszerelés, fegyverválasztás, és hasonlók. Az utóbbi kétezer évben mindenki tökéletesen elégedett volt azzal a megoldással, hogy a főhős szellemi és testi előrehaladását egy XP-csíkon követtük végig, szintlépés után pedig beléptünk egy képernyőre, ahol elosztogattuk a pontokat, kijelöltük az új képességeket, esetleg megvásároltunk egy erősebb varázslatot. Mivel ezt már mindenki megszokta, Molyneux fogta magát, és kivette az egészet. Az volt ugyanis az ötletük,





hogy mindenféle képernyők bámulása helyett maga a karakterfejlesztés is lehetne szó szerint ingame. Így alakult ki a Road to Rule, ami egy alternatív dimenzió, ahova bármikor átléphetünk menet közben. Itt egy viszonylag hosszú utat látunk magunk előtt, mely a kastélyba vezet, s menet közben kapuk gátolják meg az előrehaladást, s minden kapu között bizonyos mennyiségű láda található. Az egyes ládák jelentik a megvásárolható, vagy fejleszthető képességeket, s a játék során (küldetések megoldásáért, barátkozásért, harcért) kapott Guild Pontokból nyithatjuk ki őket. Amikor teljesítettünk egy-egy, a történethez kapcsolódó fontosabb részt, akkor egy újabb kapu nyílik ki az úton a kastély fele, így újabb ládákhoz férhetünk hozzá, s persze közelebb kerülünk a végjátékhoz. Ha mindezt tehát lefordítjuk sztenderd szerepjátékos nyelvre, akkor a Guild Pontok jelképezik a tapasztalati pontokat, a kapuk a szintlépéseket, a ládák pedig nyilván az újabb skilleket.







Mindez tehát rendkívül átlátható, érthető és reprezentatív, ha nem gondolkozok el rajta komolyabban, akkor sosem jutna eszembe, hogy ebben a rendszerben gyakorlatilag ugyanazt csinálom, mint egy klasszikus szerepjátékban, amikor képernyőkön osztogatom el a pontjaimat. Kérdés, hogy jól működik-e a dolog? Nos, én úgy gondolom, hogy ami nem romlott el, azt nem kell megjavítani. S habár a Fable II szisztémája maga volt a katasztrófa, érdekes módon más fejlesztőcsapatok nagyon jó eredményeket képesek elérni a már jól bejáratott módon. Több probléma is akad a Molyneux által megálmodott rendszerrel: egyrészt a játék vége felé már annyira hosszú az út, hogy ha esetleg kihagytunk egy képességet, amit később szeretnénk megvenni, sok időbe telik újra végigmenni az egészen, és egyesével megnézegetni a ládákat. Aztán később már maga a művelet is fárasztóvá válik: átmenni a másik világba, kinyitogatni a ládákat, hallgatni a próféta idegesítő szövegeit, majd elmászni a kijárati portálhoz. De szerintem a legnagyobb probléma mégis az, hogy ez az egész nem adja át a fejlődés különleges érzését: lehet, hogy én vagyok túlzottan ódivatú, de valahogy jó látni egy szimpla, egyszerű képernyőn azt, hogy honnan hova tápolódott a kicsiny hősöm. Egy egyszerű, de okosan felépített skill-fa sokkal jobban megmutatja a karakter erejét és képességeit, mint egy darab ködös út, néhány ládával.



A probléma ugyanez a játék másik fő új rendszerével, a Sanctuary-vel is, ami szintén egy alternatív világban létező hely. Ide a Start gomb megnyomásával bármikor átugorhatunk, s gyakorlatilag ez a Fable III menürendszere, csak éppen menük nélkül. A placc egy központi szobából áll, ahol komornyikunk, John Cleese fogad minket, s itt tudjuk elérni a világtérképet, a beállításokat, valamint néhány egyéb, sztorival kapcsolatos dolgot. Innen aztán négy különböző szobába sétálhatunk át: az Armoury-ban a fegyvereket, és a varázskesztyűket cserélgethetjük, az öltözőben – meglepő módon – átöltözhetünk, színezhetjük a ruháinkat, s igazi bálkirályt faraghatunk magunkból, a kincses szobában a menetközben felhalmozott aranyunkat és egyéb vagyontárgyainkat tekinthetjük









meg, míg az utolsó helyszínen elérhetjük a Falbe III online szolgáltatásait. A helyzet tehát ugyanaz, mint a Road to Rule esetében: bármilyen más játékban ezek a szobák pusztán menük lennének, itt azonban személyesen járhatjuk be őket. Ennek megfelelően az előnyök és a hátrányok is nagyjából megegyeznek: ez az egész mindenki számára érthető és világos, azonban hosszútávon inkább fárasztó.

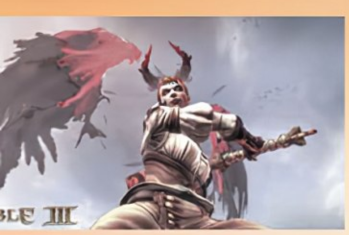
Látható tehát, hogy a Fable III sok régi módszeren változtat, nem egyértelmű sikerrel. Van azonban egy terület, ahol egyértelműen nem fejlődött semmit (legalábbis az elődhöz





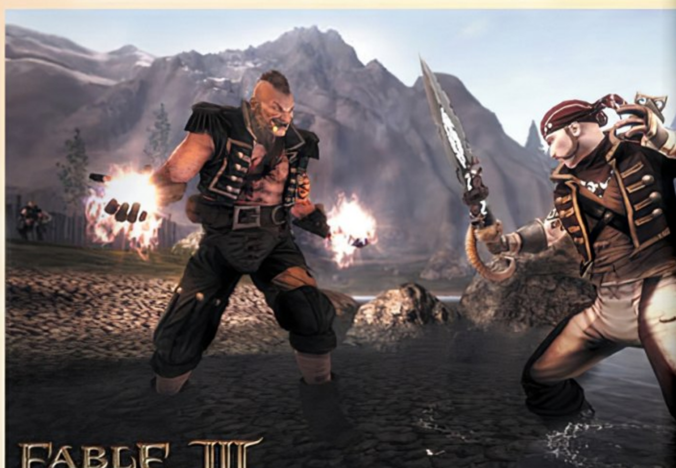
képest), és ez a harc. Ami továbbra is annyira bugyuta és egyszerű, mint a második részben, a különbség csak annyi, hogy itt sokkal többet kell küzdeni. A rendszer alapvetően ugyanaz maradt: az X nyomkodásával közelharcban csapkodhatunk, az Y-nal a távolsági fegyverünket sütjük el, míg a B-vel egy varázslatot zúdíthatunk felebarátainkra. Alapvetően nem értem, hogy ennyire egyszerű és mindenféle extra lehetőséget nélkülöző harccal operáló játékba hogyan tehettek be ennyi hack'n slash részt? Valószínűleg a fejlesztők is érezték, hogy ez az egész elég hamar kínossá válik, így beraktak néhány extra mozdulatot is, amik számomra teljesen érthetetlen módon véletlenszerűen jönnek elő, s néha egy kis plusz látványt csempésznek a küzdelmekbe, de semmi különös. Az egyetlen jó ötlet a két különböző varázslat kombinálásának lehetősége, de azért így 2010 vége felé ez már kissé kevés. Ráadásul a három támadásfajta közötti





egyensúlyt sem sikerült eltalálni: a távolsági fegyver csak nagyon ritkán jön jól, a közelharci támadásokat pedig a játék közepétől már minden ellenfél folyamatosan blokkolja, így a legegyszerűbb megoldás, ha ránövesztjük az ujjunkat a B-gombra, és minden szembejövőre csak mágiát spammolunk. Ennek következtében persze az egyébként sem túl változatos és izgalmas harc még tovább romlik.

Aztán persze ott van egy másik fontos szerepjátékos elem, a párbeszéd. Azt már megszokhattuk, hogy a Fable-ben ezek nem léteznek, legalábbis nem a klasszikus módon, s ha valami felől döntenünk kell, akkor kapunk egy pozitív, meg egy negatív jellegű választási lehetőségeket. Az írók még mindig nagyon jó érzékkel állítanak minket olyan nehéz, néha már-már látszólag lehetetlen döntések elé, amik komolyan befolyásolhatják a történetet, s ez jó. Ami viszont nem jó, az a királlyá választásunk utáni rész. Molyneux a Fable III fejlesztése alatt végig azt hangoztatta, hogy a játék teljesen megváltozik, amikor eljutunk arra a pontra, hogy végre leváltsuk Logant, s hogy olyan bonyolult, modern utalásokat is megcsillantó politikai döntésekre fogunk kényszerülni, hogy tényleg az egész birodalom népe függ majd tőlünk. A probléma, hogy habár ez igaz, tényleg meg kell hoznunk néhány döntést, de az olcsó megoldásokkal operáló játéktervezés miatt ez egyáltalán nem jön át annyira durván vagy dramatikusan, mint kellene, egyébként meg kiábrándító, hogy egyik döntés sem igazán súlyos – bár erre csak utólag jövünk rá. Ráadásul egy másik hatalmas játékdesign bakinak köszönhetően az egész félelmetesen leegyszerűsödik. Anélkül, hogy lelőnék bármit is a történetből, a királlyá választásunk utáni részben az egyik legfontosabb feladatunk, hogy egy év alatt megtöltsük a kincstárt (hogy miért, az maradjon titok). Tulajdonképpen az összes döntésünk erre irányul: ha jók akarunk lenni (pl.









árvaházat építünk), az a kincstárt fogja üríteni, s így lehet, hogy nem érjük el a célunkat, ha pedig Loganhez hasonlóan cselekedünk (pl. magas adókat vetünk ki), az bevételt hoz az államnak. Vagy ott van a harmadik út: személyes vagyonunkat is betehetjük a kamrába. A megoldás tehát annyi, hogy elkezdjük megvásárolgatni az ingatlanokat és a boltokat, amik aztán ötpercenként bevételt hoznak, amit pedig tolhatunk befelé a kincstárba. Egyszerűen csak bekapcsolva kell hagyni a játékot, amíg elmegyünk a suliba, vagy a munkahelyre, s mire hazajövünk annyi pénzünk lesz, hogy a „jó oldal" döntéseiből minden nehézség kiveszik, a „rossz oldal" pedig gyakorlatilag értelmetlenné válik.





Azt már csak félve említem, hogy bárhogy is döntünk, igazából semmi nem változik: hiába tettem meg mindent a városért, hiába csökkentettem le az adókat, hiába szüntettem meg a gyerekek dolgoztatását, az utcákon továbbra is ott voltak ugyanazok a csövesek, és a gyár körül ott szaladgáltak ugyanazok a gyerekmunkások, s a város képe ugyanúgy sötét és reménytelen maradt. Az egyetlen látható változás, hogy a lakosok mindenhol idióta módon sikongattak örömükben, ha a közelükbe mentem. S habár észrevehették, hogy eddig szinte csak húztam a Fable III-at, még sokáig tudnám folytatni: nem tetszik például a bugyuta, Sims-stílusú ismerkedés, meg a túlegyszerűsített, csak végleteket felvonultató történetírás sem, mint ahogy a korábban Molyneux-módra nagy dérrel-dúrral beharangozott kézfogás-rendszer is egy oltári nagy felesleges marhaság.

Akkor mégis miért érdemes a Fable III-mal játszani? Nos, a válasz rendkívül egyszerű: a hangulat és atmoszféra mindent visz! Lenyűgözően fantasztikus és festői tájakon kalandozhatunk, olykor lehengerlően poénos, máskor szomorúan tragikus karakterek társaságában, akiknek minden egyes mondata, megmozdulása aranyat ér. Aztán ott vannak a zseniális küldetések is, melyek mindegyike valami egyedi élményt nyújt, s az írók kreativitásáról és humoráról tesznek tanúbizonyságot. Szerencsére a harmadik rész rendbe tett néhány olyan „apróságot" is, amit a másodikkal kapcsolatban mindenki emlegetett: van végre rendes co-op (online is a saját karakterünkkel), valamint a különböző ingatlanos ügyeinket mind elintézhetjük a térképről, nem kell mindenhova odabaktatni. S persze nem mehetünk el szó nélkül a fülbemászó, varázslatos muzsikák mellett sem, s hogy az összképet semmi ne rontsa le, a Fable III vonultatja fel a játéktörténelem legdurvább szinkronbrigádját! A lista persze az igazi legendával, a korábban már emlegetett John Cleese-zel kezdődik, s utána olyan sztárok jönnek, mint Simon Pegg, Ben Kingsley, Bernard Hill, vagy a briliáns angol humorista, Stephen Fry.

S akkor próbáljuk meg megválaszolni a teszt elején feltett kérdést: tulajdonképpen mi is a Fable III? Nos, szerepjátéknak túlságosan egyszerű, de hack'n slash-nek és akciónak sem jó igazán, mert azokhoz meg túl kevés lehetőséget tartogat a harcrendszer. Tehát a Fable III szerintem sok szék között a földre pottyant, s mégis – idegesítő módon – valamiért sokkal több pozitív élményt képes nyújtani, mint a legtöbb konkurenciája. Ezt magyarázza meg valaki!

InGen

FABLE III

4

Kiadó: ***Microsoft Game Studios***
Fejlesztő: ***Lionhead Studios***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Castlevania



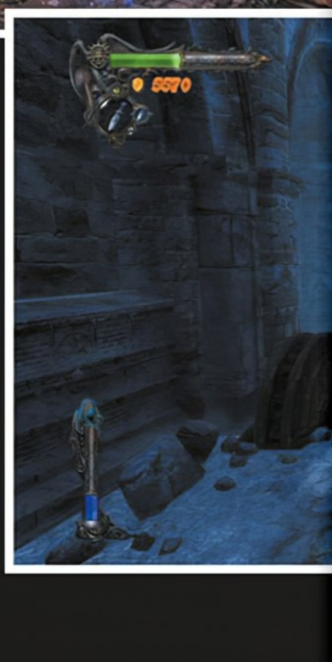
Újraírva a Belmont család vámpírvadász sagája

A játékipar egyik legnagyobb és egyben legrégebbre visszatekintő videojáték szériája a Konami – Metal Gear Solid sorozatot szintén magénak tudó – Castlevania sorozata. A farkasemberek és vámpírok ellen küzdő Belmont család története szinte az összes elterjedt asztali és hordozható konzolon tiszteletét tette az évtizedek folyamán. Az 1986-ban megjelent, 8-bites platform akciójátékot az eltelt évek alatt nem kevesebb, mint három tucat cím követte. Jellemzőjük – néhány kivételtől eltekintve – a sprite-okkal operáló 2D-s megjelenítés, oldalra, fel és le scrollozó felépítés volt. A rengeteg cím közül csak néhány volt az, ami poligonos megjelenítéssel operált. A Konami 2009-ben, az E3 során lebbentette fel a fátylat a vámpírvadász játék legújabb részéről, mely ezúttal szakítva a hagyományokkal teljesen új megközelítésbe helyezte a stuffot, nem kis visszhangot keltve a rajongók körében. A stílus ezúttal hack'n slash, alkalmazott megoldásait pedig leginkább a God of War által lefektetett alapokból meríti. A fejlesztést ezúttal a madridi MercurySteam végezte, annak menetét pedig a Kojima Productions – azon belül is maga Hideo Kojima – felügyelte, aki nem csak nevét adta a projekthez, hanem szervesen részt is vett a munkálatokban, így valóban több dolog is az ő javaslatai alapján jöhetett létre. Hogy vajon mennyire sikerült jól a több, mint húsz órás játékidővel bíró Castlevania 2010-es újjászületése, az alábbi tesztből kiderül!



A játékipar egyik legnagyobb és egyben legrégebbre visszatekintő videojáték szériája a Konami – Metal Gear Solid sorozatot szintén magénak tudó – Castlevania sorozata. A farkasemberek és vámpírok ellen küzdő Belmont család története szinte az összes elterjedt asztali és hordozható konzolon tiszteletét tette az évtizedek folyamán. Az 1986-ban megjelent, 8-bites platform akciójátékot az eltelt évek alatt nem kevesebb, mint három tucat cím követte. Jellemzőjük – néhány kivételtől eltekintve – a sprite-okkal operáló 2D-s megjelenítés, oldalra, fel és le scrollozó felépítés volt. A rengeteg cím közül csak néhány volt az, ami poligonos megjelenítéssel operált. A Konami 2009-ben, az E3 során lebbentette fel a fátylat a vámpírvadász játék legújabb részéről, mely ezúttal szakítva a hagyományokkal teljesen új megközelítésbe helyezte a stuffot, nem kis visszhangot keltve a rajongók körében. A stílus ezúttal hack'n slash, alkalmazott megoldásait pedig leginkább a God of War által lefektetett alapokból meríti. A fejlesztést ezúttal a madridi MercurySteam végezte, annak menetét pedig a Kojima Productions – azon belül is maga Hideo Kojima – felügyelte, aki nem csak nevét adta a projekthez, hanem szervesen részt is vett a munkálatokban, így valóban több dolog is az ő javaslatai alapján jöhetett létre. Hogy vajon mennyire sikerült jól a több, mint húsz órás játékidővel bíró Castlevania 2010-es újjászületése, az alábbi tesztből kiderül!

Mint ahogy a bevezetőben említettem, a játék stílusa a korábbiakhoz képest merőben új irányba ment el, ám a Konami azért ügyelt arra, hogy némi örökség maradjon az új jövevény számára az elődöktől. Itt van mindjárt a főszereplő, aki szinte semmilyen formában nem kötődik a széria korábbi részeihez, kivéve a nevét illetően. A mese protagonistája Gabriel Belmont, a Fény Testvériségnek rettenthetetlen harcosa. Szemei előtt egyetlen cél lebeg: megtalálni gyermekkori szerelmének, majd későbbi feleségének, Marie-nak földöntúli gyilkosát és bosszút állni a Kedvesért. Persze mikor a történet kibontakozik, a fentinél azért jóval többet fog már nyújtani az unalomig ismételt bosszúhadjáratnál.



Miután a történet mesélője, a Patrick Stewart hangján megszólaló felolvasó virtuális kódexét fellapozva elindítja Gabrielt, és egyben őt irányító játékosát az év egyik legnagyobb kalandjában, a rendező in medias res módjára vágja bele a gamert



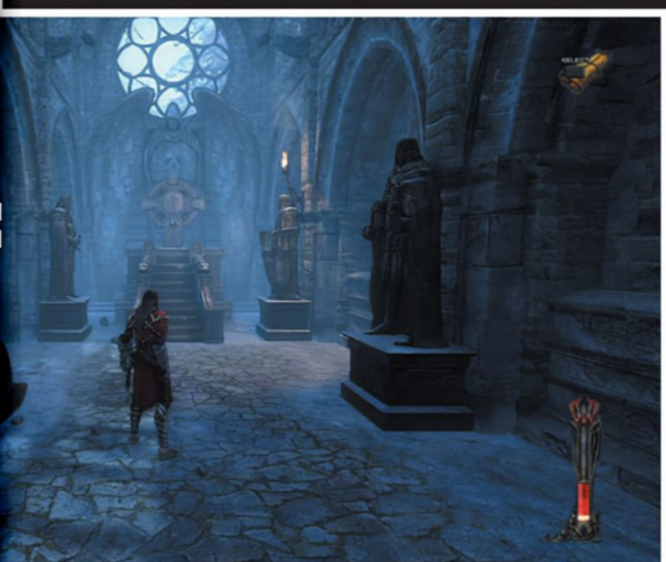
az akcióba. Éjszaka egy kis faluban, telihold és szakadó eső, halára riadt egyszerű parasztemberek, és dühödt vérfarkasok állnak szemben egymással – mindezek kifejezetten ízletes szemtáplálékként szolgálva a játékosnak. Az összhatást tovább emeli a zenei aláfestés, ami a Lords of Shadow esetében mindvégig remekel. Gabriel elsődleges, halálosztó fegyvere egy lánccal felszerelt kereszt lesz, működési elve pedig gyakorlatilag a spártai gyilkológép, Kratos pengéihez áll a legközelebb. Idővel a kereszt, és azzal együtt Gabriel harci tudása is nőni fog a játékba épített fejlődési rendszernek köszönhetően, illetve speciális szentélyekben, ahol keresztet lehet, sőt fel is kell vértezni extra tulajdonságokkal. Lesznek még dobálható tőrök, szenteltvízzel töltött fiolák, sőt, idővel még tündéreket is segítségül hívhatsz. A legyőzött ellenfelek kisebb energiagömböket (orb) hagynak maguk után, tapasztalati ponthoz juttatva elnyerőjét. A pontokat beváltva a játék virtuális kódexében lehet megvásárolni különböző ütéskombinációkat, fejleszteni a már korábban tanult képességeket. A fejlesztők nem bántak szűkmarkúan a harcos gyilkos csapásainak mennyiségét illetően, lévén több mint 40 mozdulatot lehet a játék végéig előcsalni. Az összecsapások kivitelezése remekül működik, pörgősek, dinamikusak és igen véresek. A szörnyszülöttek támadásai elől könnyen kivitelezhető elgurulásokkal lehet kitérni, de a védekezési rendszerbe beépített „fókusz" megoldásnak köszönhetően akár helyzeti előnyhöz is juttathatjuk Gabrielt. A Devil May Cry óta minden hack'n slash kedvelő játékos tudja, hogy az ellenfél levegőbe felcsapása, majd ottani kaszabolása nagyon jó móka. Itt ugyanígy adott ez a lehetőség is. A lánccal felszerelt kereszttel felpörgethetjük magunkkal együtt a démonokat. Ha épp a levegőben vagyunk, felhúzhatjuk őket. Földön állva pedig szintén magunkhoz szólíthatjuk a pokol lényeit. A felsorolt esetekben több lehetőség is rendelkezésre áll a munka elvégzésére. Behúzás után egy igen egyszerű QTE játék zajlik le, melyben az általunk kiválasztott gombot időben megnyomva kivégezhetjük, földhöz csaphatjuk, vagy gyilkos kombinációinkat bevetve, a halálba küldhetjük az életünkre törő borzalmakat. A harchoz hozzátartozik az

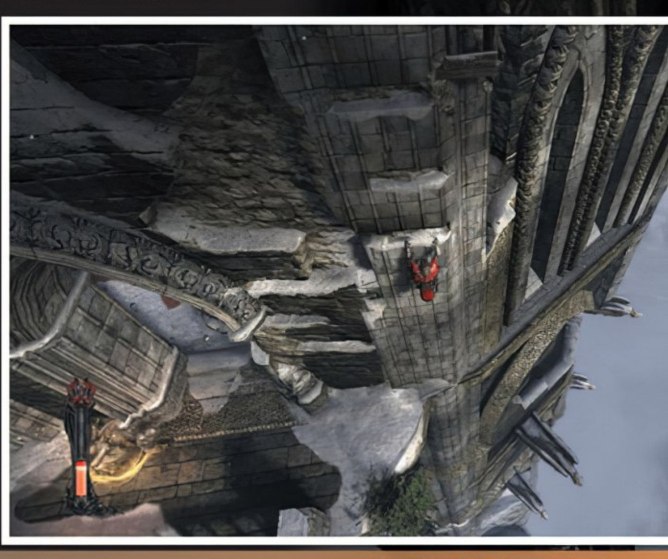


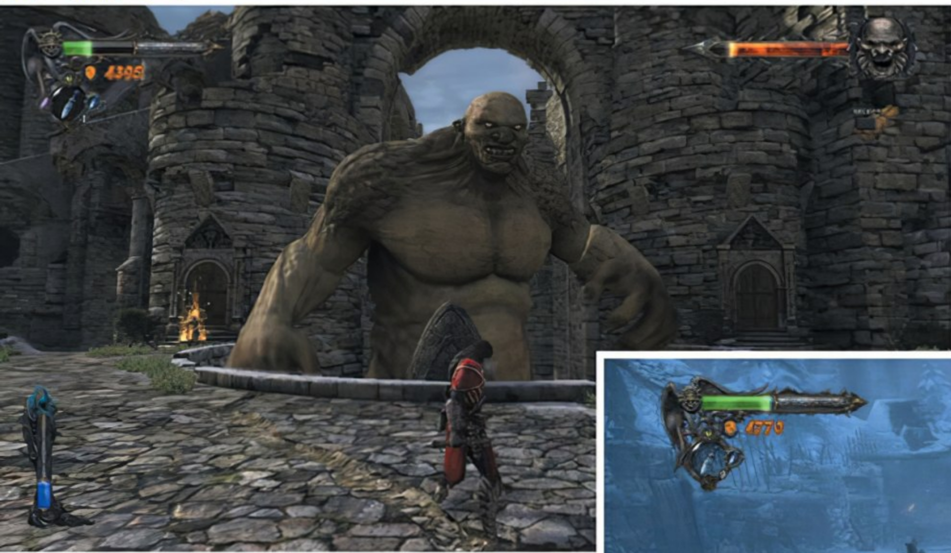
idővel megnyíló mágiahasználat is. Egy fény, és egy sötétség medál, illetve egy mágikus rúna szentháromsága szolgáltatja Gabriel biztonságát. A medálok és a rúna kulcsszerephez jut útja során, lévén egyedi képességek - életerő visszatöltés, támadási erő növelés lép életbe használatukkor, de sokszor a pályán elhelyezett átjárok is a medálok által aktivizált állapothoz kötődnek. Ha a rúna és a két mágikus erőt kigondolt menet szerint használjátok, gyakorlatilag sebezhetetlenné tehetitek a harcost. Fejleszteni a medálokat a pályákon már elhalálozott lovagoktól elvett kristályokkal lesz lehetőség.

A bestiák változatosságára sem lesz panasz, mivel rengetegféle pokolfajzattal kell szembenéznie a Fény lovagjának. Kisebb vérfarkasoktól kezdve, különféle trollokon, óriáspókokon, szárnyas lényeken és vérszomjas fenevadakon át, egészen gigászi méretű titánokig terjed a repertoár. A nagyobb lények kellő fárasztás után meglovagolhatóak, majd erejüket felhasználva verhetitek vissza a helyszínen lévő szörnyeteget. Kifejezetten tetszett, hogy a továbbjutáshoz sokszor elengedhetetlen ezeknek a nagytestű lényeknek a használata. Nem egyszer kell velük lezárt kapukat betörni, szakadékokat átugrani, sziklákat és falakat megmászni. Remek ötlet volt a készítők részéről, hogy az eszköztárként szolgáló kódexben létrehoztak egy bestiáriumot is, amiben a már megismert fenevadakról olvashat a játékos. A 12 fejezetből, majd további részekre bontható kalandból természetesen a főellenségek sem hiányozhatnak. Őket igazság szerint három csoportba lehet sorolni. Elsőként a mini bossokba futhatsz bele. Az idő elteltével ők már átvehetik a normál ellenfelek









kívül élvezetes eleggyé vegyítve a játékot. És hogy milyen helyszíneken kell végigküzdeni magát a játékosnak? Fantasztikusakon! A MercurySteam egészen döbbenetes munkát végzett a program vizuális oldalán. A látványvilág gyakorlatilag olyan, mintha egy szépséges festményekkel teli, varázslat által életre kelt mesekönyvet lapozgatna az ember. A terep vagy szimplán jól néz ki, vagy veszett jól néz ki. Szemet gyönyörködtető látvány fog eléd tárulni, mikor belépsz a csodálatosan zöldellő, varázslatos erdőbe. Frissítő hatással lesznek a kisebb nagyobb vízesésekkel tarkított sziklás vonulatok. Ámulatba ejtő lesz szembesülni a Titánokkal. Fantasztikus érzés lesz a hó és jég fedte hegycsúcsokat megmászni. Utatok során rengeteg féle és fajta területet kell meghódíta-



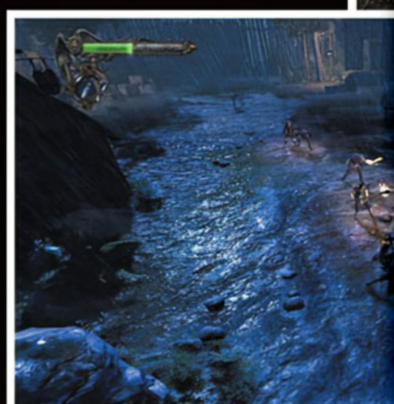




szerepét is. A másik két variáns a normál küzdelmek során elénk kerülő nagyobb főellenségek, illetve a titánok. Ez utóbbiról mindenképp érdemes szót ejteni, lévén a game legmonumentálisabb jelenetei közé tartoznak azok a pillanatok, amikor ezekkel a gigantikus méretű lényekkel kell megküzdeni. A harcrendszer és a fixált kameranézet a GoW öröksége. A Titán harcok pedig a Fumito Ueda által megálmodott Shadow of The Colossus-t idézik. A recept ugyanaz: megmászni az emberi ésszel szinte felfoghatatlanul nagy lényeket, megtalálni rajtuk a gyenge pontot, majd azt megsemmisítve térdre kényszeríteni az óriásokat. A feladat nem egyszerű, a küzdelem hosszú és bizony maradandó emlékeket biztosít.

ni. Elmondható, hogy igen ritkán ugyan, de van, hogy egy olyan alkotás gördül ki a játékfejlesztők műhelyéből, amiről lerí a hatalmas mértékű befektetett munka. Természetesen egy pillanatig sem kívánom degradálni más játékfejlesztők más játékait, de egyszerűen vannak olyan művek a nagy tömegben, amik kiemelkednek a sok első osztályú anyagból is. A Lords of Shadow egy ilyen mű. A játékban megalkotott legutolsó kavicsdarabtól a legmonumentálisabb modellekig, (beleértve persze a karaktereket is) szinte minden részlet gazdag és gyönyörű. Abszolút látszik az anyagon, hogy a maximumra törekedtek a fejlesztők a vizualitás terén.





Hasonló profizmus társul a rendezéshez is, amikhez hozzátartoznak a teljesen filmszerű átvezető jelenetek. Azt nem tudom, hogy Hideo Kojima és csapata pontosan milyen munkálatokban is vett részt a stuff esetében, ám szinte biztosra veszem, hogy az eseményeket előrelendítő mozgóképsorok megálmodásában egészen biztosan.

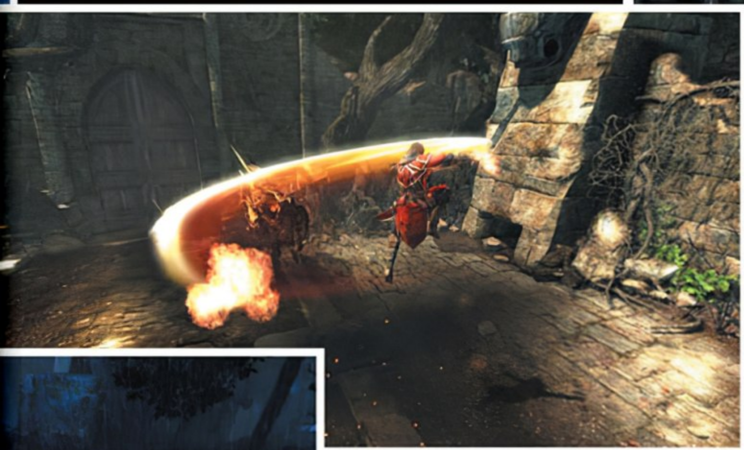
Külön öröm volt számomra, hogy a játék motorjával készült mozik nem csak a fejezetek előtt és végén vannak csak jelen, hanem folyamatosan fel-feltűnnek, miközben haladtam előre a pályákon. Ezek a szekvenciák azért vannak nagyon jól megoldva, mert az esetek túlnyomó részében minden

A játék fentebb taglalt része csak a harcról szólt, ám a 2010-es Castlevania fennmaradó hányadát természetesen a mászkálós, platform, és logikai részek töltik majd ki – rend-





elővezetés nélkül az ingame akciózásból egyszer csak megindulnak az átvezető jelenetek.
A stuff által közvetített heroikus küzdelmek hangulatához elengedhetetlen a hatásos zenei aláfestés. A program ezen a téren is remekel. Azt el kell azért mondanom, hogy jelen teszt Castlevania játékának audio szegmense már nyomokban sem emlékeztet a széria korábban kiadott darabjaira, de ehhez a stílushoz és dizájnhoz úgy vélem, maximálisan passzol. A pozsonyi szimfonikusok olykor felemelő, olykor adrenalinpumpáló, olykor megnyugtató zenét szolgáltatnak a képsorok alá, nagyban hozzájárulva a sokszor monumentális jelenetekhez. Egyébként a game OST-je a stuff gyűjtői kiadásában megtalálható, CD-re préselve.





A sok pozitívum és dicséret után az ismertető végére hagytam azoknak a momentumoknak és hiányosságoknak az ismertetését, amik nem engedik meg azt, hogy maximális pontszámot szavazzak meg az anyagnak. Elsőnek említeném meg a térkép teljes hiányát. Érthető, hogy egy klasszikus értelemben vett hack'n slash játékban nincs térkép. Azonban a LoS nem tekinthető egy egyszerű hentelős anyagnak. A pályák sokszor eléggé szövevényesek és bizony előfordult, hogy tettem pár kört, mire megleltem a helyes utat. A tájékozódást talán kicsit meg is nehezíti a rögzített kameramozgás is, ami pl. a GoW III-al ellentétben már nem mindig működik olyan hibátlanul. Emlékeim szerint az ókori mészárszékben egyszer sem fordult velem elő az, hogy haladok a karakterrel, majd a hirtelen váltó mozgó kameraállásnak és a nem tökéletesen megírt karakterreakciónak hála, a főhős teljesen más irányba kezd el menni. A kisebb malőr ugyan gyorsan korrigálható, de mindenképp megzavarhatja a játékost. A fenti két, nagynak semmiképpen nem nevezető bakin felül, időnként némi képtörés figyelhető meg, de szinte fel sem tűnik az embernek a jelenség.





Fontos még elmondanom, hogy a LoS szinte mindenben a maximumot nyújtja, de amit nyújt, azt nem „ő" találta ki. Játékmenet, kamerakezelés GoW örökség. Titán főellenségek megvalósítása egy az egyben a Shadow of Colossusból lettek átemelve. A lények fizimiskája élből a Guillermo Del Toro-féle Faun labirintusának lényeire hajaznak. Szóval minden nagyon szép, minden nagyon jó a játékban, de semmi olyan plusz, egyedi dolgot nem tud felmutatni, amit ne láttunk volna már, és ami egy sziklaszilárd és megingathatatlan csillagos ötös anyaggá tenné. Szégyenkeznie természetesen nem kell, mert így is az év legnagyobb pozitív meglepetése idáig, sőt, komoly kihívója a trónon ülő spártai hadúrnak.

Foxhound

5

CASTLEVANIA:
LORDS OF SHADOW

Kiadó: ***Konami***
Fejlesztő: ***MercurySteam***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

ENSLAVED
ODYSSEY TO THE WEST

Mindig is szerettem a poszt-apokaliptikus filmek hangulatát, hiszen van bennük valami sajátos varázs, melyben az általunk ismert világnak már csak emlékfoszlányaira bukkanhatunk, a korábbi ismert társadalmi normák pedig teljesen felborultak, ahol már csak az evolúciós törvények szerinti kőkemény túlélés az elsődleges cél. Az idő kereke megszűnt tovább forogni, világvégi magányt árasztó hangulatuk pedig egyszerre vonzó és ijesztő.







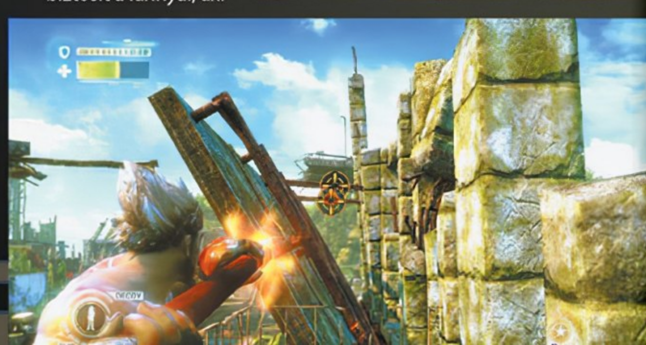
A scifi novellákhoz hasonlóan elengedhetetlen szereplőjük egy hősies karakter, általában egy magányos harcos, egy szabad kalandor, ki egyedül járja útját, mint Riddick, vagy a Waterworld névtelen kopoltyús főhőse. Kivételek persze akadnak, így pl. Mad Max-nek vagy Robert Neville-nek (Legenda vagyok) is akad hűséges négy lábon járó társa, és ugyebár Han sem Solo-ban tolja. Legyen persze lelkük bármilyen szilárd, szívüket mégis képes ellágyítani egy titokzatos hősnő, kihez hasonlóval még sosem találkoztak. Happy End-del azonban sajnos ritkán végződik egy ilyen románc, hiszen hőseink végzete természetüknél fogva végső soron a végtelen szabadság…

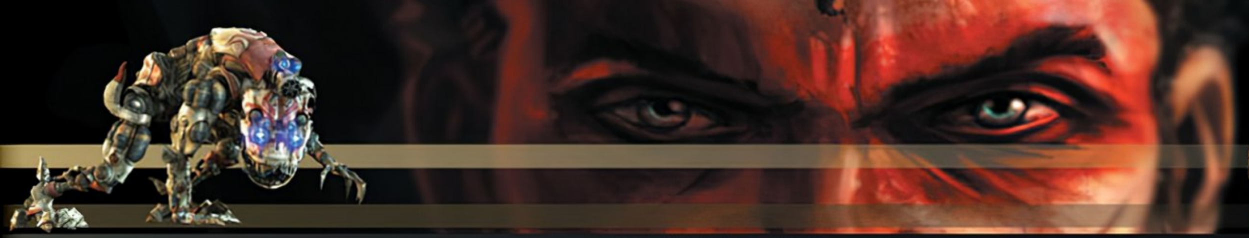
Az Enslaved: Odyssey to the West történetének alapjául a hasonló című kínai novella szolgált Alex Garland-del társíróként, kinek neve olyan mozifilmekhez kötődik, mint pl. A part, 28 nappal/héttel később, vagy a végül elhalasztott Halo filmadaptáció. A XXII. század közepén egy zord világban találjuk magunkat, melyben az emberiség a kihalás szélére sodródott, a maréknyi túlélő pedig bujkálni kényszerül a mecha-őrjáratok elől, melyek kíméletlenül pusztítják a fennmaradó lelkeket, a szerencsésebbeket pedig szolgasorsba taszítják – innen a mű címe – elszállítva őket a misztikus Piramishoz.
Főhősünk egy tipikusan névtelen magányos harcos: szüleit fiatalon megölték a mechák, így egyedül nőtt fel a vadonban, dögös mocijával hontalanul járja a vidéket, a túlélésért küzdve folyamatosan élelem és üzemanyag után kutatva. Karaktere sok ponton hasonlít Riddick-ére, ám nála jóval lágyabb, gyermekszoba híján pedig meglepően barátibb személyiség. Monkey becenéven ismerik, mely mind gorilla fizimiskájához, mind pedig csimpánzi akrobatikus mászótechnikájához maximálisan passzol, főleg, ha hozzávesszük a majomfarokként lengedező pofás kis derékpántját is. Tripitaka – azaz röviden csak Trip – ezzel szemben egy családi közösségben nőtt fel a hegyekben, igazi technikai zseni, és egyszerre félénk törékeny teremtés, ám egyben elszánt leányzó is.

A Heavenly Sword alkotóinak legújabb művét a bejelentéstől fogva nagy rajongással fogadta a játékos közösség, nem feltétlenül a full akcióorientált ügyességi és hack and slash stílusa miatt, hanem sokkal inkább a varázslatos posztapokaliptikus világnak köszönhetően, melyben a két karakter sokat ígérő kalandját helyezték előtérbe. Első találkozásuk a rabokat szállító hajón nem éppen zökkenőmentes, az akció közepébe csöppenve máris platformról platformra ugrálhatunk, megismerkedve a részben Uncharted-re, részben Prince of Persia sorozatra hajazó akrobatikus elemekkel, majd a szerelésünket viszszaszerezve neki is eshetünk néhány mechának. A szabadulásuk utáni viszonyuk sem éppen a legbarátibb, hiszen Trip egy meghackelt szolgapánttal kényszeríti Monkey-t, hogy segítse hazajutni falujához a hegyekbe. Persze ahogy az várható, a kizsarolt kooperációból később igazi szövetség válik, kapcsolatuk pedig idővel egyre szorosabbra fonódik. A kaland ellenben nem ér véget a faluba érve, hiszen tovább folytatják veszélyes útjukat, hogy felkeressék a Piramist, fényt derítsenek rá ki áll a sok mészárlás és szolgasors mögött, majd végérvényesen leszámoljanak vele. Valamivel később csatlakozik hozzájuk Pigsy is, Trip apjának egy régi barátja, a leginkább félig disznóra hajazó, ám igazi mókás fura szerzet, aki mechás technikai tapasztalataival nagy segítségére lesz a kis csapatnak, főleg miután felkeltették a gigantikus óriásrobotot...



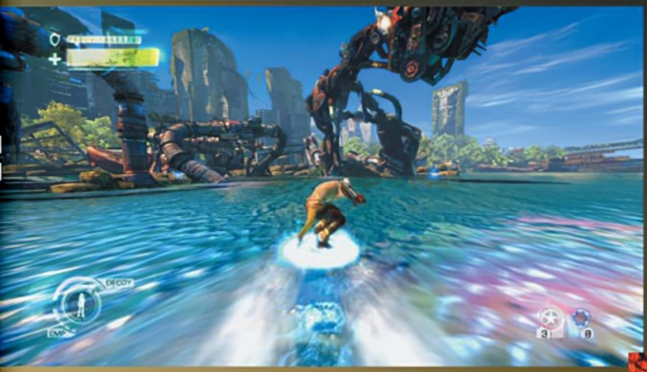
A csapatmunka kulcsfontosságú, hiszen míg Monkey remekül mászik és harcol, addig a leányzó képes ajtókat nyitni, valamint a meghackelt elektronikus szitakötőjével feltérképezni a terepet. Monkey fejpántja folyamatos audiovizuális kapcsolatot biztosít a lánnyal, aki-







nek egyben mi is adhatunk utasításokat, pl. hogy maradjon fedezékben, elterelő tűzzel fedezzen minket, vagy a pályákon elszórt – valamint elcsépelt mechákból – begyűjtött vörös (technikai) orbok segítségével teljeskörűen tuningoljon. Később Pigsy is segítségünkre lesz háttértámogatást nyújtva harcoknál, valamint kisebb bombákat célpontokra ragasztva,



melyeket nekünk ildomos jól célzott találatokkal felrobbantani.

Monkey felszerelésének része egy automatikus pajzs, mely átmeneti védelmet nyújt lövések ellen, valamint közelharcoknál, támadófegyvere pedig egy plazmabot, mellyel nem csak brutális erővel képes hasítani az ellenfelek között, de muníciót gyűjtve képes őket speciális lövésekkel átmenetileg megbénítani, illetve darabokra is szedni. A harcoknak fontos része az időzítés, és a taktika, valamint jól ismerni a különböző mechák elleni formulát, főleg ha egyszerre tucatnyian támadnak, így mondjuk egy „takedown" kivitelezése – pl. a megsemmisítő mechanizmus társai elleni felhasználásával – ideálisabb, mint a szimpla pusztítás.





A teljesen automatizált játékmenet elsőre talán zavaróan egyszerűnek hathat, ám rendkívül dinamikussá és főleg folyamatossá teszi a sok-sok ugrabugrát, és a későbbiekben ezt bőven ki is használják a fejlesztők rengeteg – sokszor időre menő – nehezebb ügyességi feladatnál. Az elsőre nem túl összetett harci rendszer is hamar igazi élvezetté válik, hála Monkey folyamatos fejlődésének, és a folyamatosan kibontakozó lehetőségeknek. A pontot az i-re pedig a jól eltalált boss-harcok teszik, ahol az egyre faramucibb és veszélyesebb mechák ellen tetszés szerint váltogathatjuk fegyverkínálatunkat, némi pálya-specifikus fortélyt is bevetve persze. Az igazi hab a tortán természetesen Monkey energikus „hoverboard"-ja, mellyel jó pár pályán hasíthatja - aszfalt helyett – a földet, vizet, illetve amit csak ér, megannyi izgalmas harcnak, illetve üldözős/menekülős látványos akciójelenetnek helyet kölcsönözve.

Az Enslaved nyújtotta látvány az egyik legszebb környezet, amit eddig játékban valaha láttam. Az erdő nőtte romos New York egyszerűen telitalálat. Vízesés egy város közepén, gyönyörű színes erdők mezők a letűnt metropolisz romjai között, mely még úgy is hatásos illúziót kelt, hogy relatíve kötött az útvonalunk. Mégis sok – a messzi távolban látható – objektumot/helyszínt megközelíthetünk, nem csak a romos városban, de a hegyekben, valamint az öböl partján, vagy barlangrendszerek föld alatti folyóin át, illetve összetettebb komplexumokban. Sajnos szépséghibája is akad a 720p-s Unreal 3-as motornak, hiszen szemmel láthatóan néhol küszködik a textúra frissítéssel, illetve olykor a hangok is elcsúszhatnak, de mindez mégsem zavaró mértékben, és különben sem érdekes, ha egyszer egyes helyszínek olyan pengeélesek és színpompázóak, hogy kiesik a szemünk. Andy Serkis (Gollam/Szméagol) komoly szerepet vállalt az



Enslaved készítésében, hiszen nem csak ő rendezte a játékot, de ö kölcsönzi Monkey szinkronhangját, valamint a teljes mozgáskultúráját és kifinomult arcmimikáját átvették motion capture-rel, illetve az epilógusban szintén feltűnik egy másik karakter személyében is. A látványos filmes scriptek és gyakori közjátékok fontos részük a történetnek, melyre Andy igen nagy hangsúlyt fektetett, így egy igazi hollywoodi filmhez hasonlóan itt is jelenetről jelenetre forgatták a párbeszédeket és mozzanatokat, hogy minél természetesebbnek hasson Monkey, Trip (Lindsey Shaw), valamint Pigsy (Richard Ridings) játéka.

Az eredmény pedig önmagáért beszél, hiszen az egyik legélettelibb karaktereket láthatjuk viszont, mellyel eddig játékban találkozhattunk, figyelemmel kisérve Trip-ék romantikus pillanatait, vagy nagyokat mosolyogva, amint Pigsy folyton oltogatja Monkey-t.

Megjegyzés: Míg a 360 verzió a szokásos erőteljes Dolby Digital 5.1-et támogatja, addig a PS3 egyelőre egy szimpla 2.0-s LPCM jelet, azaz sztereót bocsát ki. Remélhetőleg egy update majd orvosolja a hiányosságot.

Az Enslaved igazi varázsát – az igazi hangulatát – pedig pont az az összkép adja, melyet a jól eltalált környezet, az izgalmas fordulatokkal teli történet, a gyönyörű grafika, akciódús és érzelmes muzsika, valamint egy dinamikus (hamar megtanulható és megszerethető) adrenalindús gameplay egyvelege kölcsönöz, némi logikai fejtörőt is hozzácsempészve. Éppen ezért csak úgy belenézni kevés, az elejétől érdemes követni, hogy igazán megérintsen. A játék harmadáig folyamatosan ível felfelé a nívó, ám a felétől már kevés újdonsággal szolgál, és habár a finálé sem rossz – egy Mátrixra, illetve Szigetre hajazó 6-7 perces epilógussal –, mégis a történet beindulásakor nagyobb, de legalábbis hosszabb kalandra számítottam a (talán 8 óra játékidőt nyújtó) 14 fejezet során. Ennek ellenére az egyik legkellemesebb meglepetés, amivel idén találkoztam, hiszen minden hibája ellenére klasszikus értelemben vett ízig-vérig videojáték, amit kár lenne kihagyni.



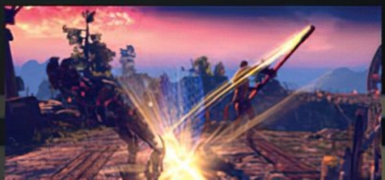
Krisz

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

4/5

Kiadó: ***Namco Bandai Games***
Fejlesztő: ***Ninja Theory***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1(X360), LPCM2.0 (PS3)***







FRONT MISSION EVOLVED

FRONT MISSION EVOLVED

„Ahogy a sisakomba épített neuron-csatlakozók a koponyámba nyomódtak, egyből magamhoz tértem a fájdalomtól. A szemem előtt fekete karikák ugráltak a becsapódás erejétől, vér ízét éreztem a számban, feltehetően agyrázkódást kaptam. Ez történik, ha az ember mechjét rakétatalálat éri – nyugtáztam magamban. A számban összegyűlt vért a padlóra köptem, majd szélsebesen végignéztem a készenléti képernyőn. A bal kar páncélja 70 %-kal csökkent, már kilátszanak az acélvázak, szerencsére a beépített 30mm-es gépágyú sértetlen maradt. A jobb kéz és a lábak megúszták a becsapódást, bár a gyroszkópok nem működtek rendesen, és a háti rakétám is működésképtelenné vált. Ami fontosabb, hogy a törzs páncélzata 80%-ban még ép volt, és a fúziós reaktort sem érte károsodás. Nagyot sóhajtottam, harcképes maradtam. Tudtam azonban, hogy még egy ilyen figyelmetlenség nem csak az én, de a szakaszom életébe is kerülhet. Vörös fény öntötte el a fülkét, szirénák vijjogtak fel az irányítófülkében: valaki befogott rövid hatótávolságú rakétákkal! A harci számítógépem képernyőjén megjelent egy ellenséges Wanzer. Ráirányítottam mindkét célzótüskét. Még egyszer nem találhat el! Még egyszer nem leszek ilyen figyelmetlen! Az összes fegyveremből tüzet nyitottam, a fülkében felcsapó forróság égette a tüdőm, de nem foglalkoztam vele: láttam, hogy az ellenséges gép megroggyan a támadásom erejétől. Mint vérszagot érzett kopó, úgy vetettem bele magam a küzdelembe. Egy hosszú sorozat a géppuskából és a láb páncélzatának maradéka elpárolgott az ellenséges mechről. Az acél szerkezet nem bírta el a hirtelen súlyváltozást, megroggyant, és magába roskadt az egykor büszke harci gép. Azonban diadalittas üvöltésem elnyomta egy helikopter rotorja, ami három szakasznyi új egységet dobott amúgy is szorongatott csapatom nyakába. Körbevettek minket. Baj van, nagyon nagy baj…”

Dylan Ramsey: Egy Wanzer pilóta emlékiratai

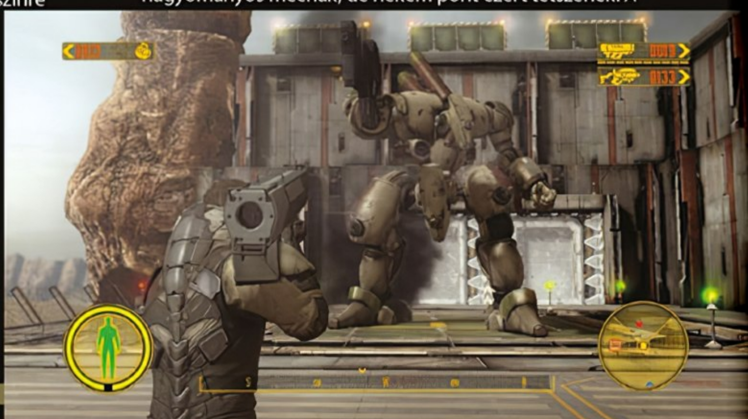


6 hónappal ezelőtt…

Nehéz helyzetben vagyok, amikor az új Front Mission-t kell bemutatnom. Ha olvastátok a játék előzetesét az augusztusi számunkban, akkor tudjátok, hogy ez egy nagyon régi, hagyománytisztelő, patinás széria, mely emberemlékezet óta taktikai szerepjátékként van számon tartva. Mint például a Final Fantasy Tactics, csak itt mechákkal, azaz hatalmas gépekkel. A különböző fórumokon mentek is a beszólogatások, kóstolgatások a két táborra szakadt rajongók között, mondván, miért kellett a régi jól bevált receptet megbolygatni a Square Enix-nek. A kérdés jogos, de az esetleges választ is magában hordozza: 2010 vége felé, amikor sok kiadó olyan deficittel zárt, mint Magyarország teljes adóssága, a fanservice egy finoman fogalmazva is rizikós dolog lett volna. Az FME valószínűleg az új szelek hírnöke. Nem árulok zsákbamacskát, a program közel sem tökéletes, sőt, de az én tetszésemet maradéktalanul elnyerte! Vágjunk is a közepébe. Az új Front Mission egy történetközpontú, külső nézetes mechás, azaz itt wanzeres, akciójáték. A sztori 50 évvel az ötödik rész után játszódik. Az emberiség génjei tiltakoznak a titkok ellen, így mindenről mindent tudni akar. Így volt ez a világűrrel is: 2171-ben elérhetővé vált a csillagközi utazás hatalmas űrliftek segítségével. A három hatalmon lévő frakció törékeny békét kötött egymással, ami felborulni látszik, amikor egy New Yorkban épülő új liftet ellenséges Wanzerek támadnak meg és rombolnak le. Történetünk hőse, Dylan Ramsey egy tesztpilóta egy Long Island-i székhelyű mechgyárban. Amint értesül a katasztrófáról, egyből a helyszínre siet, amire is jó oka van, lévén édesapja NY szívében dolgozik. Azonban későn érkezik, de az utóvédharcok sűrűjébe így is belecsöppen – így találkozik egy titkos katonai alakulat tagjaival, akik váratlan érdeklődést mutatnak személye iránt. A történet az egyik legerősebb eleme a játéknak: sok-sok csavar, érdekes momentum és fordulat vár ránk a közel 10 órás kaland során. Ellenségből barátok-barátból ellenségek lesznek, sőt, még egy titokzatos múltbeli mészárlás körülményei is tisztázásra várnak majd.

Sok helyen érte kritika a játék fizikális kivetülését, azaz a grafikát. A karakterek kidolgozása valóban hagy bőven kívánnivalót maga után, azonban a környezet több helyen is képes kompenzálni ezt. Nem azt mondom, hogy új etalon született, de azért nem is annyira vészes a helyzet. Változatos helyszíneket barangolhatunk be több kontinensen, járunk majd fagyban, hóban, vízben, sárban. Szerencsére framerate zuhanás nincs, stabilan fut az akció. A robotok kidolgozása ellenben hibátlan, pontosan úgy néznek ki, mint az eddigi részekben. Ez valakinek be fog jönni, valakinek nem – nézzétek csak meg a képeket! Nem úgy néznek ki, mint a hagyományos mechák, de nekem pont ezért tetszenek. A







CG videók minőségét meg sem említem, mert azok megint nagyon tutik lettek.
Wanzerünk kezelhetősége ellenben nagyon kellemesre sikerült. Nincs túlbonyolítva az irányítás, nem fogunk mellényúlkálni, nagyon kézre álló lett. A harc egyik fő eszszenciája az a rész, amikor bekapcsoljuk az utánégetőket és siklunk a talaj fölött – ezt kell mesteri szinten elsajátítanunk. Illetve még egy dolgot, amit itt csak E.D.G.E néven hívnak, közönséges nevén időlassítás, azt hiszem ezt nem is nagyon kell túlmagyaráznom, jól használható, illik a harcba. A stuff nehézsége már megint más kérdés. Én normálon futottam neki és bizony volt jó néhány rész, amikor a készítők felmenői sokat csuklottak. A legjobb szó rá talán a hektikus. Az egyik pillanatban 3-4 ellenséges mikrobit nevetve kapunk darabokra, hogy aztán 5 perccel később fele annyi úgy megcumiztasson minket, hogy még a nyálunk is kicsordul. A lényeg a folyamatos fejlődés, tuningolás!
Tuning? Igen, a sorozat védjegye Wanzereink sufnituningolása. A komplett robotot kényünkkedvünk szerint átalakíthatjuk, fejleszthetjük megvásárolható alkatrészek tucatjainak segítségével: karok, lábak, törzs, fegyverek, hátitáskák – mi szem-szájnak ingere. Sőt, át is festhetjük és fel is matricázhatjuk mechánkat kedvünk szerint! (Nem, Hello Kitty-s matrica nincs, néztem.) Ez a lehetőség azonban nem opcionális, hanem kötelező, ugyanis a program a vége felé nagyon bekeményít, és ha nem vagyunk a megfelelő fejlettségi szinten, akkor nagyjából annyi esélyünk lesz a túlélésre, mint mókusnak az erdőtűzben.
A végére hagytam egy nagyobb porciót, mint egy másik nagy újdonságot, az online játékot. Egyszerre maximum nyolcan eshetünk egymásnak a négy nem túl fantáziadús lehetőség közül választva: deathmatch, team deathmatch és két területfoglalós illetve megtartós okosság - elég kevés. A legnagyobb gondom a multival az volt, hogy nagyon balanszírozatlan. Egy mondjuk közepes fejlettségi szinttel rendelkező ellenség előtt úgy fogunk égni, mint Bruce Willis lábujja a Die Hard 3-ban. Megtörtént eset: lövöm az ellent, mint a veszett, meg sem mozdul, sőt, közelebb is jön, hogy nagyobbat sebezzek. Kb 3-4 perc után levettem a fele energiáját, valszeg ekkor unta el a dolgot és konkrétan két lövéssel kinyírt. És ez megtörtént olyan 15-16-szor… frusztráló? Nem kicsit. Fejlődni pedig a megölt opponensek után kapott XP-vel lehet, amire úgy kb. zéró esélyünk van. Szóval ere a részre ráfért volna jó sok csiszolás.
A hangok és a zenék szintén elég felemásra sikeredtek. A robbanások, döndülések, egyszóval a hangeffektek még rendben volnának, a nehéz géppityu pl. elég szépen muzsikál, de a zenék elég csapnivalóak lettek. Mondjuk nagy általánosságban nincsenek is, de ha mégis előfordul véletlenül, az sem lesz túl nagy hatással ránk
Trófeák/achievementek tekintetében sem teljesít fényesen a játék, nincs sok belőlük, de azokat viszont kurta kemény kiváltani, főleg a 70-es online rangért járót, amit nagyjából 70-80 óra megszerezni a fentebb vázolt körülmények között.









Napjainkban…

Vártam az Evolved-et nagyon, egy kicsit csalódott is vagyok a sok kihagyott ziccer miatt, de ennek ellenére nagyon jól szórakoztam. Egész jó a történet, kellemes, kihívással teli a sok harc, jó az irányítás – ennél nagyobb elvárásaim nem is voltak a játékkal, azaz a hírnökkel kapcsolatban. Ha szereted a mechás akciójátékokat, vagy esetleg a sorozat rajongója voltál, próbáld ki vásárlás előtt, hátha téged is meggyőz!



Hpeti

3/4

FRONT MISSION EVOLVED

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Double Helix***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

NBA 2K11

Zsákolj, ha tudsz!



Az NBA 2K széria 1999-ben indult meg hódító hadjáratára még SEGA Dreamcast-en, akkoriban az EA Sports-féle NBA Live sorozat volt az etalon. A 2K Sports szériája idővel az NBA Live nyakára nőtt, olyannyira, hogy pár éve nevetve lehagyta, azonban a tavalyi NBA 2K10 nem sikerült a legtökéletesebbre, elsősorban a képfrissítési problémák miatt. Örömmel jelentem, hogy az NBA 2K11-ben az előd hibáit kijavították, sőt rátettek még egy jókora lapáttal.



Egy sportjátékhoz képest korántsem szokványos a kezdés. Intro helyett, bármiféle menü nélkül hirtelen a Chicago Bulls stadionjának játékoskijárójában találtam magam, előttem az élő legenda, Michael Jordan állt, s megkérdezte tőlem, hogy: „Are you ready?". Majd bevonultam vele a stadionba, és kezdetét vette az 1991-es NBA döntő, amelyben Jordan bikacsapatát kellett sikerre vezetnem a Magic Johnsonnal felálló LA Lakers ellen. Bizony, itt minden a 23-as számú zseniről fog szólni, aki a borítón is domborít. Ha ő ilyen szinten a nevét adta a projekthez, akkor rossz nem sülhet ki belőle. Nem is sült.



A program talán legszórakoztatóbb része a Jordan Challenge, amelynek során újra lehet élni MJ karrierjének kiemelkedő állomásait, meg kell ismételni a teljesítményét a korhű retro csapatok és kosarasok ellen. Képes vagy Air Jordannel 63 pontot dobni és 6 asszisztot adni egy meccs alatt? Akkor itt bizonyíthatod képességeidet. Ha mind a 10 kihívást teljesítetted, akkor megnyílik az MJ: Creating the Legend mód, ahol újoncként kell elkezdened a király karrierjét 79-es értékkel, s neked kell felfejlesztened a csúcsra, s közben az évek haladtával úgy változik a külseje, mint a való életben.

A menü elég gyors és ötletes, mert bárhol vagy, előhívhatod a gyorsmenüt, így nem kell mindig visszalépkedni a főmenübe. Az Association mód nyújthatja a leghosszabb szórakozást, hiszen számos szezon alatt menedzserként is bizonyítanunk kell, és foglalkoznunk kell például a sportolók adás-vételével. A My player opcióban lehetőségünk van önmagunk mását megalkotni, s felfejleszteni kitűnő szintre a karrierünk során. Az NBA Blacktop módban elképesztően látványos zsákoló párbajban vehetünk részt. Az online megmérettetések során semmiféle akadozást nem tapasztaltam, ugyanolyan simán, stabilan fut, mintha szingliben tolnád, ahol tökéletes a képfrissítés.



A mesterséges intelligencia az esetek 99%-ában tökéletesen működik, viszont 1%-ban képesek nagyon buta dolgokat művelni az ellenfelek. További negatívum, hogy a bírók túl lassan adják oda a lasztit, amikor elkobozzák. Nagyon élethűen, folyamatosan mozognak a kosarasok, a híresebbeket az egyedi mozdulatairól fel lehet ismerni, valamint a csapatok is olyan játékstílust képviselnek, mint a valóságban. Néha a labda átadása kicsit körülményes, mert előfordul, hogy nem annak az embernek dobja a labdát, mint akinek én akarom, de ezen segít az ikonos passzolási lehetőség. Egyébként nincs gond az irányítással, PS3-on PS Move-ot is támogat.

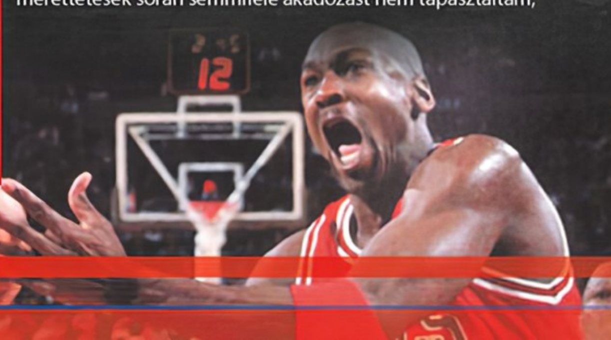
A grafika első osztályú, fantasztikusan vannak kidolgozva a srácok. Patakokban folyik róluk az izzadság, némelyik rágózik, mások tetoválva vannak (ezt hiányoltam az idei focis játékokból). A hangulat elképesztően átjön, a nézők soha nem látott módon ki vannak dolgozva, a pálya szélén végig bohóckodik a csapat kabalája, a szünetben átkozottul csinos táncos lányok lépnek fel. A meccsek végén egy hihetetlenül profin összeállított, megvágott és effektezett összeállítást láthatunk



a meccs emberéről, de olyan minőségben, mint semmilyen másik sportjátéknál eddig. A program minden területére jellemző ez a pazar körítés. A zenék teljesen autentikusan illeszkednek, remélem elég, ha annyit mondok, hogy maga Snoop Dogg adja elő az NBA 2K11 főcímzenéjét.

A fejlesztő Visual Concepts most igazán kitett magáért, hiszen soha nem látott minőségben tálalja a kosárlabdát a videojátékosoknak. A Michael Jordanes játékmódokért önmagában már megéri megvenni, de ezen kívül is minden tekintetben fejlődött, így ez jelenleg minden idők legtökéletesebb kosaras játéka, az NBA rajongók paradicsoma.

karfiol



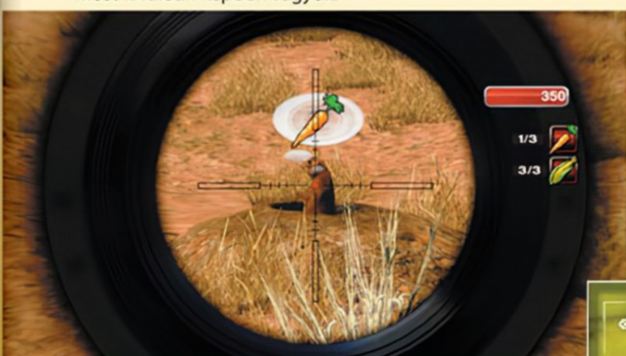
NBA 2K11

5

Kiadó: ***2K Sports***
Fejlesztő: ***Visual Concept***
Multiplayer: ***2-7 fő***
Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Cabela's NORTH AMERICAN ADVENTURES

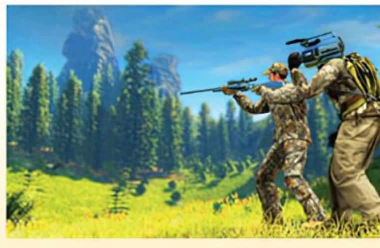
Akkor születhetnek igazán korrekt értékelések a videojátékos teszteknél, ha valakinek lehetősége van rendesen beleásnia magát egy adott témába – például egy sorozatba. Én most szerencsémre pont ebben a cipőben járok, hisz a Konzol Magazinnak tesztelhettem korábban a Dangerous Adventures-t, ezt követően a PlayStation. Community-re a Big Game Hunter 2010-et, most pedig e széria legfrissebb tagja is az én gépemben landolt: a Cabela's North American Adventures. Egyszóval virtuális vadászatból most kiválóan képben vagyok!



Érdekesség, hogy a kiadóként funkcionáló Activision és a főszponzor Cabela rendszerint mindig más-más fejlesztőcsapattal készítteti el a sorozat aktuális tagját, így egyrészről kissé lutri a várható minőség, másrészről, aki kedveli ezt a vadászós témát, annak izgalmas megtapasztalni, milyen újdonsággal járulnak hozzá a készítők az egyre újabb felvonásokhoz. Ez a széria is – mint minden híres franchise – folyamatosan változik, és most azt kell mondanom, egy egészen fogyasztható keveréket sikerült a FUN Labs stúdió szakijainak összehozni, és egy halom érdekes újdonsággal előrukkolni a Cabela játékok történetében először (pl. filmezés lehetősége)! A pezsgőt még ne bontsd: bár kettőt léptek előre, azért sikerült egyet hátra is tántorodni…

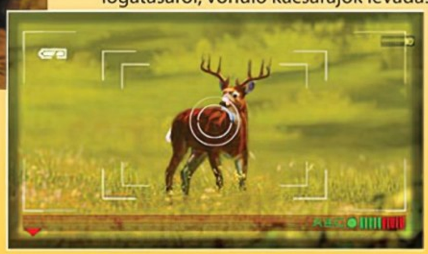
Az NAA-ban Amerika néhány híres és közkedvelt vadászvidékére juthatsz el, hogy leteríts párat – puskával, sörétessel vagy íjjal – az engedélyezett fajták legszebb példányaiból. Pennszilvánia őszi erdeiben, Alberta állam zöldellő völgyeiben, Brit-Kolumbiában, Montanában és a havas Alaszkában is megfordulsz majd. Pozitívum, hogy igen sokféle állat trófeája megszerezhető: a gazdag szarvas-kínálat mellett barnamedve, hegyi kecske, antilop és farkas is elejthető, emellett többféle madár (pl. túzok, fácán, vadkacsa, vadliba), rágcsáló (pocok, nyúl) és kisebb emlősök is puskavégre kaphatók.
A Karrier módban 11 vadászatban kell sikeresen szerepelni, és szép megoldásokat alkalmazva pontokat szerezni. A játék ezen része átlagos hosszúságú: nekem közel hat óra alatt sikerült teljesítenem normál (Sportsman) fokozaton, minden pályán a legjobb „A", vagy „A+" értékelésre elegendő pontszámot produkálva, de pár küldetést többször is újra kellett próbálnom, hogy meglegyen a norma. Aki a szebben csillogó trófeákra / értékesebb achievementekre hajt, az viszont még nyugodtan hozzáadhat ehhez pár órát, hisz a nehezebb, Pro Hunter fokozatban már bizonyos segítő funkciók nélkül (pl. a levegő visszatartásával elérhető „lassítás") kell brillírozni.





A vadászatok nagyobb helyszíneken zajlanak, mint mondjuk az előző részben, de még mindig nincs meg a „teljes" szabadság – bár leszögezném, hogy itt végre nem éreztem úgy, hogy egy csőben kell kirándulnom a természetben. Néha hosszabb, szakaszokra bontott túrákat kell megtenni, egy bizonyos állatfajt keresve (ilyenkor másra nem szabad lőni, főleg nem a nőstény tehenekre, de az sem mindegy, milyen állatra mivel tüzelsz), de vannak olyan menetek is, ahol egy völgyszerű, körben zárt, de elég széles kiterjedésű vadászvidéken kell abszolválni a prédákat. A kitűzött feladatokat nagyon ügyesen variálták össze, így a vadászat végig élvezetes, legyen szó szarvasbikák célkereszt elé csalogatásáról, vonuló kacsarajok levadászásáról, vagy bármi másról. A megfelelő állatokat gyakran kell – egy ötletes minijáték keretein belül – jellegzetes hangokat adó sípokkal, vagy egymásnak ütögetett mű-agancsokkal rávenni arra, hogy előbújjanak rejtekhelyükről. Nem mindegy mikor lősz és mire, úgyhogy itt még némi türelemre is szükség van, hogy meglegyen a trófea.







A Karrier módon túl még két új opció is helyet kapott a programban. Az egyikben adott idő alatt kell egy területen felkutatni és elejteni egy bizonyos állatot, a másikban a railshooter fénypisztolyos programokhoz hasonló, „célkeresztes" FPS rendszerben kell minél szebb pontszámot gyűjteni. Ez a kiváló és igen szórakoztató játékfajta 2 személy által is tolható, egyszerre, ugyanazon képernyőn!
A Cabela szoftverek esetében (azt hiszem) először online multiplayer játékba – 2-4 szereplővel – is beléphetsz, sőt, ezt a formációt offline is gyakorolhatod, gép által vezérelt botokkal.
A programba egy nagyon király „fegyvertuning" rész is belekerült. Háromféle puska és két sörétes fegyó alakítható tetszésed szerint, az egyre újabb alkatrészeket pedig a magas ponteredményekkel nyithatod meg.





Az NAA a Cabela széria eddigi legjobb darabja! Megfelelően tartalmas és szórakoztató, a vadászatok/feadatok/szituációk nagyon változatosak, a kezelés pedig remek. Egy gyenge pontja van mindössze: a grafika. Bár a tájak kellemesek, sajnos a látvány minősége elmarad még az átlagos szinttől is – az előző rész pl. ennél jobban nézett ki. Ha ezen túl tudod tenni magad, és érdekel a virtuális vadászat, bátran ajánlom neked a játékot!

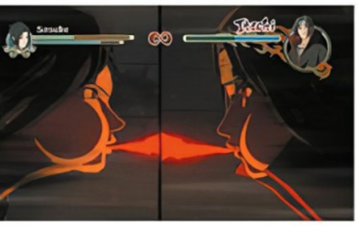
Martin

CABELA'S NORTH AMERICAN ADV.

4

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***FUN Labs***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***





Naruto Uzumaki történetét már annyi videojáték dolgozta fel, hogy alighanem teljes szerkesztőségünkre szükség lenne, ha kezeinken akarnánk megszámolni őket (viccen kívül, a csak Japánban megjelenteket is beleszámítva, összesen 45 darab van). Ezek közül azt hiszem egyértelműen a bunyós, Ultimate Ninja sorozat a legnépszerűbb, melynek tavalyi PS3-as leszármazottja az Ultimate Ninja „Storm". Ő kapott most folytatást, méghozzá mindenki nagy örömére, ezúttal Xbox360-ra is.

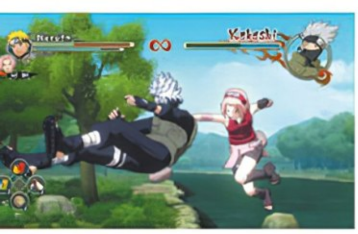


Amikor két évvel ezelőtt először játszottam az Ultimate Ninja Storm első részével, gyakorlatilag a leghalványabb fogalmam sem volt arról, hogy ki kicsoda, vagy mit csinál, egyáltalán jó, vagy gonosz. Na nem mintha ma a sorozat elvetemült rajongója lennék, de azért meg tudok mukkanni a témában. Azonban már akkor, nulla tapasztalattal is eléggé élvezetesnek találtam összességében, mert sok más narutós (vagy bármilyen más animés) játékkal ellentétben, ez egy laikus számára is tökéletesen élvezhető volt. Nem tudtad, ki vagy, nem tudtad, miért lángolsz és változtál rókaemberré, de azért tetszett a dolog. Ami azonban kifejezetten álleejtős eleme volt már az elődnek is, az a grafika. Valószínűleg az általam valaha látott legszebb cel-shaded játék volt (egészen mostanáig persze). Összességében mindenki meg volt elégedve, főleg a rajongók, akik természetesen ágybavizelősen várták az immáron multiplatform folytatást.









Az elmúlt években a Dragon Ball játékok vették fel azt az – egyébként rendkívül rossz – szokást, hogy a folytatások minimális csiszoláson kívül gyakorlatilag annyival többek elődjüknél, hogy a karaktergárda megnőtt. Ezt a módit sajnos úgy veszem észre, Naruto barátunk is kezdi átvenni, hiszen a Shippuden szériára áttérő Ultimate Ninja Storm 2 valószínűleg se a szaksajtó, se a rajongók szemében nem fog soha kilépni elődje árnyékából. Ez persze közel sem jelenti azt, hogy rossz játékról beszélünk, de az – amúgy ügyes – Drive csíkon kívül is bedobhattak volna valami újdonságot. Ez egyébként annyiból áll, hogy (csapatharc esetén) a segítő karakterekkel különböző kombinált támadásokat lehet használni a csík leszívásával, és ha teljesen betelik, egy kombinált jutsut is rázúdíthatunk ellenfelünkre. Ahogy már mondtam, ügyes kis trükk, de azért ettől elalélni senki nem fog. Ugyanakkor a változatlanság örvendetes is, ha azt vesszük, hogy az UNS mechanikája marha jó volt, és bár én továbbra is azt mondom, hogy ez még lehetne pergősebb is, ez már legyen az én problémám. Fentebb említettem, hogy a karakterek száma nőtt, méghozzá nem is kicsit, a korábbi 25 (plusz néhány segítő) harcos helyett most összesen 44 áll rendelkezésünkre, plusz még a Tekken 6 egyik sztárja, Lars Alexandersson. A gárda régi tagjai új támadásokat, mozdulatokat kaptak, és ehhez párosul egy nagycsomó új pálya, melyekkel együtt összesen már 23 van. Minden korábbi módot megkaptunk, és az előző rész érthetetlen hibájából okulva, ezúttal online is van lehetőségünk küzdelmeket lebonyolítani.



Az új Naruto játék audiovizuális szempontból több mint kielégítő. A grafikai színvonal az első részt új fokozatba emelve nemcsak kineveti, de le is köpi a zsáner többijét, a zenék az animéhez teljesen hűen festik alá a szoftvert, és bár az angol szinkron továbbra is fájdalmasan gyenge, szerencsére van lehetőségünk japánra kapcsolni. Ez utóbbi sajnos nem csak az UNS2-re igaz, minden valamirevaló anime játék rendelkezik a hangsávválasztás lehetőségével, olyan sok a negatív visszajelzés a nyugati szinkronszínészekről.

Magyarán szólva: a Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2 nagyobb, hosszabb, szebb és jobb, mint elődje volt, és bár forradalmi újításokat nem hozott a sorozatba, alighanem minden rajongó vágyát ki fogja elégíteni. Ha pedig nem tartozol közéjük, minden bizonnyal akkor is le tudna kötni.

rolmanus



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA ST. 2

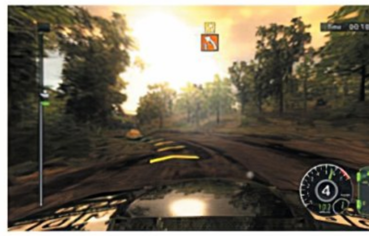
4

Kiadó: ***Namco Bandai Games***
Fejlesztő: ***CyberConnect2***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***

WRC

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Érdekes módon ez már a második olyan játékom a Konzol Magazinnál, aminél a Milestone aktívan közreműködött: még élénken él bennem az SBK X által adott szimulációs élmények magas faktora, illetve a vizualitás „szépségeitől" való hangos jajveszékelés. Mostani merényletük, a hivatalos licencekkel felszerelt WRC is hasonlóképpen muzsikál…



Nem tudom, ki mennyire emlékszik még a PS2-es WRC játékokra: a Colin McRae első három része után szinte csak ez a sorozat volt az, ami valamelyest kielégíthette



a rally-fanokat, köszönhetően a valósághű modellezésnek, a FIA hivatalos stage-jeinek és magának a fizikának is. Nagyjából, valahol ezidőtáj' ültek le a szimulátor jellegű stuffok konzolokon és helyeződtek előtérbe az árkádosabb, könnyebben emészthető, rali témákat feldolgozó alkotások: a DiRT 1-2 vagy a SEGA Rally a maguk nemében jó játékok voltak, csak éppenséggel nem a hardcore réteget célozták meg. Viszont, idén újra beindult a WRC franchise, és a Milestone-nak köszönhetően visszatértek azokhoz az alappillérekhez, amiért a sorozat rajongók megszerették. Tizennyolc autó, ötvennyolc versenyző, hetvenhárom pálya, amiből tizenhárom szinte tökéletes másolata az igazi WRC versenytávoknak: már csak a számokat olvasva is megelégedéssel telhetünk meg, ám a komplett karriermód, amiben saját pilótánkkal kell megküzdenünk a világelsőségért, még rátesz egy lapáttal. Itt minden teljesített szakaszt követően a kitűzött célok megnyerésének függvényében pénzre tehetünk szert, amikből a fejlesztéseket, illetve az újabb járgányokat vehetjük meg magunknak. Természetesen, szponzori segítséget is kapunk, speciális kihívásokkal: a logóikat felragaszthatjuk kocsink oldalára - bár nem mindenhová, hiszen fix pontokkal operál az engine. Maguk a verdák természetesen hű másaik az eredetiknek, ráadásul egész jól ki vannak dolgozva, harminckét pontos törésmodellel.



A vezetési élmény, bár számomra még mindig messze áll a szimulációtól, mégis valamivel jobban visszaadja a több száz lóerős motorok viselkedését, mint ahogyan a DiRT 2 tette! Igaz, hogy a változó talajtípus – és időjárás – más és más stílust követel meg tőlünk is, beállítás-módosításokkal egyetemben, de mindenki kedvenc kézifékes-faroltatása valahogy mégsem úgy teszi keresztbe a kocsit, ahogyan elvárhatjuk… mintha egy dobozt irányítanánk legtöbbször, alig remeg a lökhárító, a sebességérzet is csekély mértékben csapódik felénk, mégis azt kell, hogy mondjam, nem a játékélmény miatt áll a cikk alján az alacsony pontszám, hanem…



…a prezentáció miatt, ismét. Esküszöm, gyomor kell ahhoz, hogy leüljünk a stuff elé! Sajnos, a legtöbb mai játékos el sem jut odáig, hogy megtapasztalja a WRC-élményt, mivel a korát múlt papírfű és ocsmánymód rövid és behomályosított látótávolság miatt egyetlen szakasz múltán az ablakon fogja keresztülhajítani a lemezt. A DiRT 2 után ilyen grafikával ez elé a kényes közönség elé így kiállni? Eleve veszett ügy… hiába az osztott képernyős, négyfős multiplayer, a tizenhat játékost is támogató, rengeteg módban játszható online szórakozás, ha a látványvilág megöli a hangulatot. Pedig egyáltalán nem rossz játék az új WRC, csak iszonyatos kókány munkát végeztek a grafikusai… sajnálom, hogy ennyire alacsony pontszámot kell adnom rá, de ismerem a mai gémereket és tudom, hogy ők nem fogják megemészteni… viszont, T. Olvasó, ha neked még az oviban is Loeb volt a jeled, próbáld ki legalább a demót, hátha úgy magával ragad a száguldás, hogy észre sem veszed a pixelek táncát.





Dzsek

WRC

2

Kiadó: ***Black Bean Games***
Fejlesztő: ***Milestone***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***



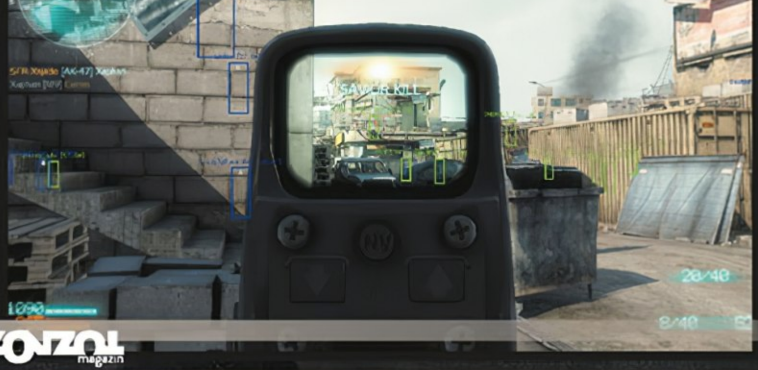
MEDAL OF HONOR

Agyő nácik! Üdv néktek tálibok!

De régen is volt már, mikor az első, egyetlen és igazi Medal of Honor-t behelyeztem a kis decens PlayStation-ömbe, és hős amerikaiként megindultam az éjszakába aprítani Adolf hadseregét. Imádtam kilőni a kis gestapo figurákat, lekapni a sisakot a sarkon pössentő kis náci katonákról, majd minimális életerővel tűzharcoknál búvóhelyemről hallgatni a jó öreg nyugtató „LASST DIE HUNDE LOS!!!" („Engedjétek ki a kutyákat!!!") klasszikust. Igazi forradalmat indított az EA, újabb alstílust teremtve a II. világháborús belsőnézetes lövöldék tömegével. A stílus persze sokat változott, a némi humorral fűszerezett izgalmas küldetések pedig sok esetben csaptak át túl szakmaiba konkurens próbálkozásoknál. Az eredeti MoH sorozat ellenben próbált maradni a kaptafánál, a talán klasszikust is felülmúló PS2-es Frontline után pedig szerintem nem is nagyon láthattunk mástól semmi igazán maradandóan átütőt, egészen a Call of Duty 2-ig. Közben a Modern Warfare óta igen nagy divattá vált a „modern hadviselés", melyből láthatóan az EA is szeretett volna egy szeletet. Az igencsak napjainkban zajló afgán konfliktust választva hadszíntérnek újra a „hősies" Amerika előtt díszeleghetünk, mely természetesen mindig véres verejtékkel, és nemes szívvel száll szembe a nemzet által kiszemelt ellenséggel, terrorizmus elleni harcuk pedig kisebb keresztes hadjáratként foglal el sorra minden országot, melyben még nincsen sarki Meki.







Két nap eseményei az afgán hadszíntéren, melynek során egymással párhuzamosan több történetbe is betekintést nyerhetünk, akár sniperesként, akár helikopter lövészként, akár közelharcokra specializált kegyetlen zsoldosként. A sztori egy kis falucskában kezdődik, ahol egységünkkel egy Tariq nevű főszert keresünk, hogy információval szolgáljon a hegyekben bujkáló tálibokról. A pokol sajna igen hamar elszabadul, mikor a helyszínen portyázó csecsenek kiszúrják az álcánkat, lélegzetre pedig innentől már csak az átvezetőknél kapunk időt.

Az eredeti sztori részben a 2002-es Anaconda hadművelet alapjáig követhető vissza, melynél a balul elsült bevetés során 15 amerikai katona élete veszett oda. Igazi filmes hőseposz, számos változatos helyszínnel, kezdve az afgán kis falucskával, havas hegyoldalakon és völgyeken át a tűző sivatagig, melyben a modern hadviselés minden kis csemegéjébe betekintést nyerhetünk. Nem egy utolsó dolog amerikai oldalon állni, hiszen mikor százával vesznek körbe a felbőszült turbános hazafik, és már mozdulni sem bírunk fedezékünkben a golyók árnyékában, nincs is nyugtatóbb, mint egy brutális Apache páros feltűnése, vagy két F 15-ösé, mely rövid úton megtisztítja a terepet. Főleg, hogy nonstop légitámogatást nyújtanak nekünk, olykor nem is nagyon kell mást tenni, mint lézeres célzóval bemérni a csóringerek lövegtornyait vagy kommunista páncélosait, majd másod-



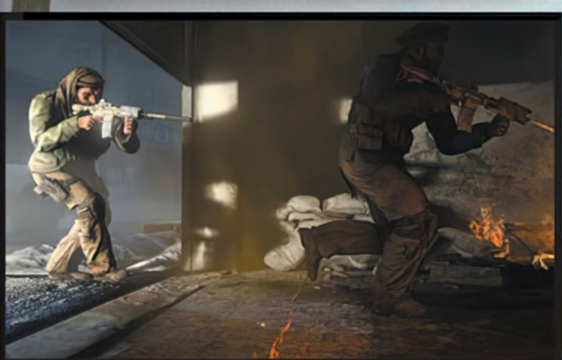


percekkel később kapják is a precíz, de annál pusztítóbb áldást az égből.
Azért ezek a srácok alapból sem piskóták, értik a dolgukat, így ha láttad a Predator-t, vagy a John Rambo-t, tudod miről beszélek… Na persze legtöbbször nem puszta kézzel tépnek ki torkokat, de nem szívbajosak, ha sniperrel, gépfegyverrel, vagy éppen késsel kell bánni, ehhez mérten persze a dumájuk is megvan, mint az egyik kedvenc – cápás – „We're gona need a bigger boat!" beszólásom, mikor konstatálják a bő 500 fős tálib haderőt a hegyekben.

A Medal of Honor bizony nem sokban hasonlít már a II. világháborús elődökre, az alapok sokkal inkább a Modern Warfare-re épülnek, és ahogy azt főleg zártabb tereken tapasztaltam, sok esetben hajaz részben a Rainbow Six-re, de azért nem kell megijedni, korántsem olyan taktikai kivitelben, persze létezik Hard mód, aki mégis erre vágyik. A fedezéktől fedezékig haladás sok esetben kulcsfontosságú, ám sokszor megengedhetünk magunknak némi hősködést, pl. egy terembe berontva leszedni három turbánost, majd nekifutásból egy doboz mögé vetődni. A checkpointok nem annyira extrémen gyakoriak (na persze a régi szép időkben eleve kezdhettük elölről a pályát, ha elbéaztuk), de azért természetesen szép számmal akadnak, a regenerálódási rendszer a szokásos, muníciót azonban a társainktól kérhetünk, akikkel – egyre több mai gammával hasonlóan – részleges csapatmunkában dolgozunk együtt. Minden ellenséges fegyver felszedhető, ám extra muníciót ezekhez már nekünk kell keresni. Ami külön tetszett számos helyszínen, hogy a Campaign leginkább küldetésorientált, nem csak úgy belerohanunk a tömegbe durr bele puff. A történettől pedig már csak azért sem fogunk tudni elszakadni, mert az akciók telis tele vannak scriptekkel, a változatosság fenntartásáért pedig belecsempésztek néhány egyéb katonai küldetést is, mint az esti lopakodós sniperes/késes mókák, éjszaki quadozás, helikopterharcok (főleg rakétás tálibokat leszedve falukban), illetve lézeres célzókkal bemért célpontok likvidálása.
A küldetések fő vonzereje egyrészről a kellemes gameplay, másrészről talán a realisztikusság, mely már a kezdeti helyszínektől beszippant, ahogy pl. egy paraszt bácsi átvezeti a nyáját az úton. Az autentikus helyszínek kellően megteszik hatásukat, a fegyverek realisztikusak, és mindenekelőtt brutálisak, hiszen számos jelenet erősen fel is spanol. A kollégák, mint már írtam mesterien bánnak a késsel, de azt hiszem egy shotgun által ellőtt láb, vagy headshot utáni véres gerinccsonk látványa sem annyira megszokott. A legdurvább rész talán a hegyekben történt, mikor egy rajtaütés után életben hagytunk egy tálibot, az pedig a földön vánszorogva csalta oda társait, természetesen a halál torkába. Egyedül a némileg gyengébb karakterkidolgozás, ami némileg elüt az egész környezettől, mely, ha esti pályákon nem is olyan részletes, de napos időben a sivatagban, vagy főleg pirkadatkor a havas hegyoldalon piszkosul látványos. A felspécizett 720p-s Unreal 3 motor olyannyira otthon van a fény/árnyék effektusokban, mint Tiger Woods a bordélyházban. A folyók, csermelyek, vagy kisebb pocsolyák csillogása, a kősziklák már-már fotorealisztikus kidolgozottsága, és természetesen a hatalmas









tér egyszerűen PAZAR! Kár, hogy mindez csak illúzió, hiszen útvonalunk erősen kötött, ráadásul nem ritkák a poligonátfedési hibák, textúra frissítések, vagy belassulások, de attól még kétségkívül látványos ingame, a CG animációknál pedig ez már alapból elvárható. Audio terén is dicséretet érdemel, nem csak a hősies sztorit kiemelő kellemes filmes zenék, hanem a pazar DD 5.1-es effektusok miatt is, mely nem csak igen erőteljes, de precíz hangzásával a nagyobb tűzharcokat még realisztikusabbá varázsolja, gondolok itt főleg a völgyekben és hegyoldalon visszhangzó hangzatos golyózáporra.



Mint ahogy azt már a béta tesztnél is tudni lehetett (2. számban olvasható), a multi részleg nem csak teljesen elkülönül a Campaign-tól, de egy külön fejlesztő csapattal egy másik – Frostbite - motort is kapott. A DICE továbbra is a Bad Company vonalat erőltetve erős ihletet merített a Modern Warfare-ből, így egy akciódús összegyűrt egyveleget kapunk a sima Team Deatchmatch-ektől a speciális küldetésekig. Amerikai oldal az „ellenálló erők" ellen, hiszen mint azt múlt hónapban hírbe adtuk (konzol.eu), az EA végül eleget tett a kisebb bojkottnak, és az ugye máris elfogadhatóbb, ha a tálibokat mondjuk vadlibáknak hívjuk. Mindenesetre a gameplay, a külcsín, a három kaszt, a fejlődésrendszer és az alapvető játékmódok, azaz kvázi minden maradt a régi (kibővítve jó néhány küldetéses és szektorfoglalós móddal), ellenben a DICE meghajolt a sok kritikus előtt, és számos hibán javítottak, így ugyan hasalni vagy kihajolni továbbra sem tudunk, de a fegyverek jellegzetesebbé váltak (pl. recoil), kiküszöbölték a bugokat, sokat javítottak az animációkon és a környezeten, valamint a gameplay is dinamikusabbá vált. Piszkosul hamar fel kell venni a ritmust, és kitanulni a tucatnyi térkép minden rejtekét. Nem tartom túl okosnak, hogy totál kezdőként 4-es szintű „veteránokkal", sőt sok esetben 7-es szintű „elitekkel" vetnek össze, hiszen nem csak tapasztalatban, de felszerelésben is nagy előnyt élveznek, így az elején legtöbbször azt sem tudjuk, honnan szedtek le. Mégis remek kis multimecscsek ezek, a ritmus pedig hamar felvehető. Ami külön tetszett, hogy közelharcoknál egy szimpla pisztoly, vagy főleg kés – táliboknál ööö izé… khmm… „ellenálló erőknél" pedig nemes egyszerűséggel balta – sokszor jóval hatásosabb, mint egy mega-géppityu.











Hogy az új Medal of Honor-nak, akár a single-t, akár multit tekintve egészen pontosan mi köze van az eredeti sorozathoz, az továbbra is rejtély marad, de mint katonai FPS kétségkívül decens darab. Filmes hősies eposz, tele scriptekkel, a „dicső" amerikai katonák brutális hadjárataiba betekintést nyerve, némi realisztikusságot is átemelve egy nem is olyan fiktív színtérből. A kevéske Rainbow Six-szel kevert Modern



Warfare alapok kellően izgalmas és hangulatos küldetéseket nyújtanak, gyakran pazarul pompázó környezetben, kiváló audiovizualitással, változatosságként pedig számos mellékküldetésben lőhetünk helikopterből, vagy gépjárműből, quadozhatunk az éjszaka közepén, vagy speciális sniperes műveletekkel színesíthetjük a sztorimódot, néhány egyéb csemegét nem is említve. Tegyük hozzá, hogy mindez igen kötött formában lett prezentálva, elsőre még érdekes, másodjára már inkább egyhangúbb, olykor túl szakmai formában beágyazva a Campaign módba, mely ráadásul – szigorúan tekintve – 4-6 órás játékidejével nem éppen hosszú. Ráadásul semmi forradalmit nem nyújt a gamma, nem mentes a bugoktól, a gyenge karakterkidolgozás és kezdetleges AI pedig szintén nem vetnek rá jó fényt, így trónfosztó nem válik belőle stílusában. Mégis felesleges kötözködés lenne azt állítani, hogy ne lenne kellemes szájízünk a Campaign-től, mert nagyon is van, a rövidke szavatosságát pedig egyébként is ellensúlyozza a remek multi, így már csak az afgán hadszíntér miatt is megéri az árát.



Érdekességképpen megemlíteném, hogy a PS3-as verzió magában foglal egy 720p-re felhúzott, teljes verzióját Medal of Honor Frontline-t. Az irányítást rendesen átültették, de a HD-felbontás inkább parasztvakítás kategória. Ettől függetlenül rajongóknak pozitívum lehet.

Krisz

4/5

MEDAL OF HONOR

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***EA LA, DICE***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-24 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

N3II NINETY-NINE NIGHTS



A harcosok, kik vérben születtek…

Emlékszik még valaki a Dynasty Warriors szériára? Tudják, arra a stuffra, amikor a nagybetűs Hírő nekimegy a többtízezres seregnek és mindenféle varázslat, valamint kombó segítségével végül győzedelmeskedik, megannyi holttestet hagyva maga mögött… régen működött ez a recept, sőt, voltak hatalmas rajongóik is, de valahogy az egész stílus megrekedt az előző generációban: a Feelplus játéka most mégis ebben az érában próbálkozik falakat bontani… miképpen sikerült nekik? Nemsokára kiderül.
Adott egy nagyon blőd kerettörténet: az Éjszaka Ura a kontinens déli féltekéről elindul, hogy uralma alá vonja az egész világot. Már csak az északi Orphea királyság tartja magát, de a hajnali reményekről ők sem álmodhatnak: viszont, feltűnik egy bátor és magányos harcos, aki szembeszáll az éjszaka teremtményeivel. Galen céljait és indíttatását jótékony homály fedi, ahogyan múltjáról is csupán egyetlen jelenetet láthatunk, amint karjaiban egy minden sebből vérző leányt tart. Mindezt a puritán menüt követően tekinthetjük meg, amiből rögtön a csatatérre hajítja a naiv játékosokat a program: első küldetésként meg kell tisztítanunk az uradalom kastélyának kapuját.

Három érzés kerített hatalmába, mikor először kezembe vehettem a Ninety-Nine Nights második részének irányítását – egyébként itt megjegyezném, az ilyen idióta címekből okulhatnának más fejlesztők, hiszen magyarra lefordítva a Kilencvenkilenc Éjszaka Kettő… hááát… és a rövidítés: N3II... – de, elkalandoztam az élményeimtől, szóval három dolgot



véltem felfedezni első alkalommal: egyrészt, a grafika az elvárható minimumot simán megüti, nem igazán kényezteti el az embert látványorgiával, de tökéletesen megfelelő, és ami a legfontosabb, technikailag majdhogynem tökéletes: ez volt a legpozitívabb meglepetésem, a framerate iszonyatosan csekély mértékben





ingadozik! A második, ami megütött, az ellenségek mennyisége illetve az, ahogyan közéjük csaphattam: ilyen hentet rég láttam már, a vér belecsapott a képernyőbe, repültek a fejek és a torzók – az első egy-két órában olyan adrenalin-túltengéssel vetettem bele magam az összecsapásokba, hogy szinte a saját arcomon éreztem a főhőst beterítő testnedveket… de aztán, elmúlt a varázs. Hiába van több karakter, mindegyiknek egyedi sztori-vonallal, a missziók vontatottak és unalmasak, hiszen általában a „menj előre és ölj meg mindenkit”, illetve a „keresd meg mind a négy pecsétet, hogy kinyithasd a főkaput”-féle feladatokban kimerülnek a küldetések. Az pedig külön idegesítő, hogy a checkpoint-rendszert, mint olyat, alig ismeri a szoftver: hadd ne mondjam, milyen fejjel álltam fel a stuff mellől, mikor már a pálya végén, kismillió ellenségen átvágva magam megadta magát a lemez.





Körülbelül öt óra tesztelés után jutottam el a teljes unalomba fulladásig és az undorig. Míg, az elején egészen lelkesen vetettem bele egyes harcokba, a játékkal töltött utolsó perceimben már kajáltam, beszélgettem és zenét hallgattam, miközben unottan nyomogattam hol az X, hol az Y gombokat. Bár, karaktereinket tudjuk fejleszteni, különböző mágikus képességekkel felruházni, amiket a speciális szörnyek legyilkolásáért abszolválhatunk, mégis… egyszerűen leül a játék, megszűnik a motiváció és az újdonság varázsa is. Igazság szerint, nem tudom, kinek ajánlhatnám az N3II-őt. A stílus elhivatott rajongói talán tehetnek egy próbát vele, főleg ha van egy ugyanennyire elborult barátjuk, hiszen koop-ban lehet minden jobb, de, hogy őszinte legyek, az Xbox Live Marketplace-en megtalálható demó pontosan annyi játékélményt ad, amitől még nem mászol falra.





Dzsek

NINETY-NINE NIGHTS II

2/3

Kiadó: ***Konami***
Fejlesztő: ***Feelplus, Q Entertainment***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***



Kvantumban az igazság

A japán játékiparra jellegzetes, pontosabban a fejlesztőik stílusát jellemző alkotásokat eddig leginkább csak a szigetország szerep- és horrorjátékain keresztül ismerhettük meg. Persze ezek mellett ott vannak a világszinten is divatos akció és platform programok is, de most azokra a kategóriákra szeretnék rávilágítani, amikben ők valami igazán maradandót alkottak. Olyan zseniális figurák, mint mondjuk Kojima teljesítménye vitathatatlan, de évekig fenntartani ezt a színvonalat nem lehetséges; legalábbis nem mindenkinek. Ezért is lehetett hallani az utóbbi időben olyan nyilatkozatokat (pont a Kojima-kaliberű fejlesztők szájából), hogy ideje szemléletet váltani, és jobban a nyugati ízléshez igazítani, azt az egyedi audiovizuális élményen túlmutató művészeti hátteret, azt a „kis pluszt", ami igazán egyedivé varázsolta a felkelő nap országának feledhetetlen élményekkel gazdagító játékait. Az egyik első ilyen progi a Quantum Theory lenne, ami megpróbálkozik azzal, hogy a különböző alkotói nézőpontokat ötvözze. Kérdés, hogy az orrunk előtt kerül-e feláldozásra a (nem mindenki számára élvezetes) egyediség, vagy tényleg akkora bajban lenne a japán játékipar? Ezekre is megpróbálok rávilágítani a következő oldalakon, de elöljáróban annyit megjegyeznék, hogy egy hosszú folyamat korai aspektusát láthatjuk még csupán, amit érdemes kiemelt figyelemmel kísérni.



PLAZMAVETŐT ÉS CIRKUSZT

A Quantum Theory a Tecmo Koei első próbálkozása, a külsőnézetes akciójátékok igencsak telített piacán. A korábban még PS3 exkluzív programot a legtöbben a Gears of War-hoz hasonlítják, azonban a következőkben olvashatjátok, hogy nem ilyen egyszerű a helyzet: annál ez a játék néhol kicsit több, néhol kevesebb, de mindenképpen más! A sztori szerint a jövőben járunk, és – mily meglepő – egy pusztító világháborún van túl az emberiség, már ami megmaradt belőlük. A városok romjai fölé csupán egy-egy fura torony magasodik, sötét árnyékot vetve a kietlen tájra. Ezekből a magas épületekből terjed szét egy fekete anyag, ami miatt lehetetlen az újjáépítés. Kis csoportok próbálnak ennek az útjába állni, de van, aki egyedül száll szembe a fenyegetéssel. Egy ilyen marcona, magányos hős lesz a játék (egyik) főszereplője, ő ezeket a bizonyos tornyokat pusztítja. Ezt a kétajtós szekrényre hasonlító rideg figurát, aki ránézésre kb. egy teáskanál érzelmi szintjén mozog (és pont ennyi könyörület is szorult belé) fogjuk tehát irányítani, a neve pedig sajátos megfogalmazásában: „egyszerűen csak Syd". A szteroid reklámokba illő izomkolosszus éppen egy félig leomló épületben fejezi be addigi feladatát, mikor elkezdjük vele a közepes nehézségi szinten jó tíz órát ígérő kalandunkat. Elsőre megtévesztő lehet, hogy kietlen utcákon fogunk harcolni, de ettől és egy visszaemlékezéstől eltekintve kizárólag egyetlen, többszintes építmény szintjeit megmászva kell előre jutnunk, és megküzdenünk a diablózis nevezetű jelenséggel. Ebben Syd segítőtársa egy törékeny hölgy, Filéna lesz, akivel az egyik emeleten, egy tűzharc kellős közepén fogunk találkozni. Mivel ő más klánba tartozik, mint mi (Gilskin, ezért minket, Nosferatu-kat nem nagyon csíp) lesz némi nézeteltérésünk, de végül egyedi kapocs alakul ki köztük. A szokásosnak mondható fegyverarzenálunkon túl (gépágyú, rakétavető, shotgun, stb.) ugyanis a fiatal lány lesz maga, akit majd az életünkre törők felé (és fölé) hajítva tudjuk megbénítani azokat, nagyobb monszták esetén pedig csak ilyen kombótámadásokkal fogunk tudni tovább jutni. Méretes szörnyekkel pedig lesz dolgunk, különös tekintettel a változatos boss-harcokra. Náluk égetőbb problémánk azonban a már említett diablózis lesz. Ez felelős ugyanis a környezet átformálásáért: az üvegháztól kezdve az energiaellátóig, a szüntelenül előbukkanó, majd eltűnő fedezékek közt sprintelve kell utat törnünk magunknak, és több alkalommal mozgó platformokon is kell utaznunk, vagy éppen másznunk és kapaszkodnunk, attól függően, hogy a tér melyik irányába csavarodik éppen a továbbjutást biztosító út következő darabkája. Ez a fizika törvényeit meghazudtoló transzformáció nem csak az élettelen dolgokra van hatással, hanem néha bután viselkedő ellenfeleinkre is kiterjed, ezzel biztosítva az állandó változatosságot. Online kooperatív mód nem került a programba, ennek talán az a magyarázata, hogy nem minden pályán fogunk





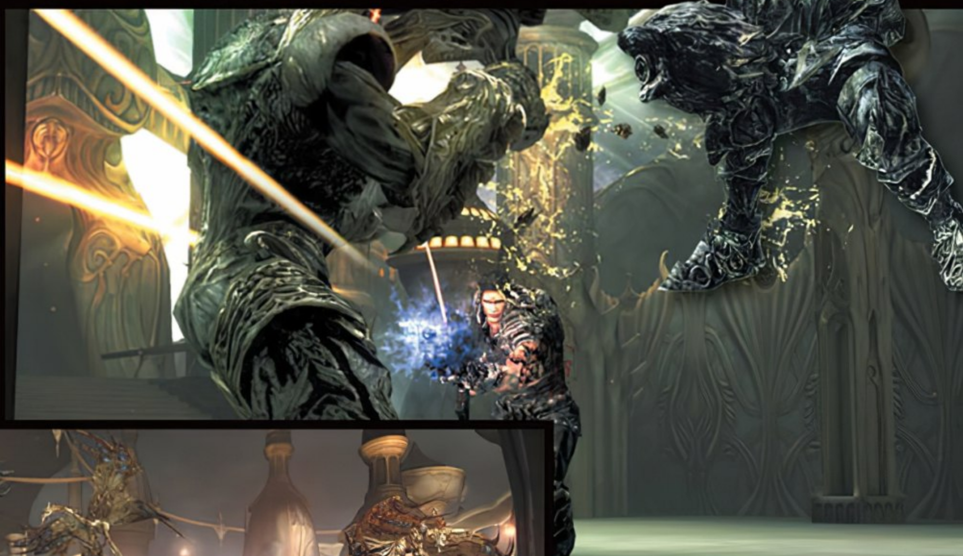




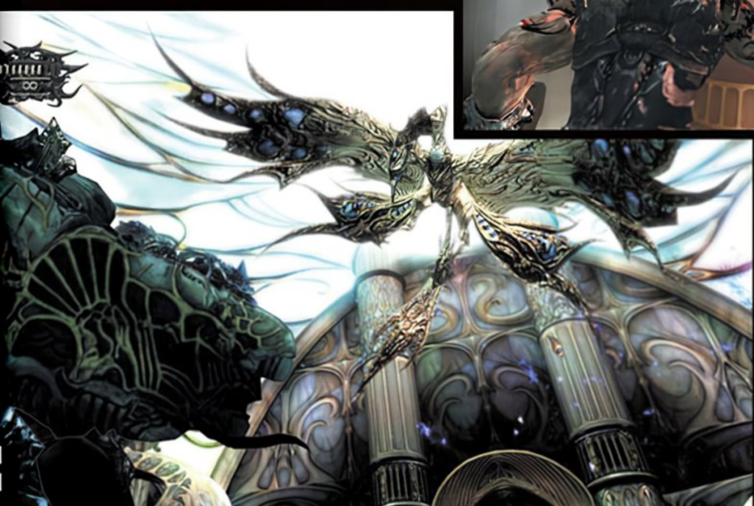
Filénával együtt harcolni. Egymás elleni multira ellenben van lehetőség (ha találunk megfelelő számú játékost): a sima deathmatch-en, és team deathmatch-en felül van egy Guardian nevű mód is, amelyben az ellenfél csapatának a vezetőjét kell elsősorban elintézni, különben a csapattagok vég nélkül újra tudnak éledni.
A játék grafikája az átlagos szintet súrolja, olykor felülről, máskor alulról. A textúrák sok helyen szépen kidolgozottak, részletesek, de több helyen fogjuk azokat túl telítetlennek találni, amitől úgy néz ki egy-egy helyszín, mintha egyetlen árnyalattal kenték volna be azt. Jól látszik viszont a gondos művészi tervezés, mert a célkereszttől kezdve, a színes üveg berakású ablakokig mindent áthat a gótikus hangulat. A hangokat is a kettősség jellemzi: a diablózis formálta környezetben állandóan dübörög, vagy csattan valami, és a fegyverek ropogását is csak néha nyomja el a zene, ami viszont igen változatos, és kiválóan sikerült dallamokból áll. Kifejezetten tetszettek Syd csata közbeni egysoros beszólásai, egy-egy ilyet meghallva mindig nosztalgiával gondoltam a Duke Nukem játékokra, de jobban örültem volna, ha többet beszélgetnek egymással Filénával.

NOMEN EST OMEN

A Quantum Theory-nak nevében a végzete: a kvantumelmélet – mint olyan – egyébként is egy igen nehezen megérthető, vitatott dolog, és bár úgy vélem a készítők a névadáskor nem erre gondoltak, de a körülírhatatlanság, a bizonytalanság, ami a világunk működősét mégis jelenleg a legjobban megmagyarázó elmélet sajátossága, ugyanúgy érvényes a játékra is. Ez pedig meghatározó volt a végső értékelésemben, mert igen nehéz a helyére rakni ezt az ázsiai gyöngyszemet! Először is itt van az a kettősség, a megosztottság, ami végig átszövi az egész progit, kezdve a két főhőssel, az elpusztult civilizáció koncát birtokolni próbáló ellenséges felekig. Másodszor vizsgáljuk meg a Quantum-ot ért legnagyobb kritikát, miszerint ez egy másik játéknak mindössze az ócska klónja, pontosabban az Epic – rossz szóviccel élve – 'eposzi' Gears of War sorozatáé. Ezt a vádat azzal söpörném le az asztalról, hogy ennyi erővel például a nemrég megjelent Singularity-t (vagy akár az összes FPS-t) nevezhetnénk Doom, BioShock vagy éppen Half-Life másolatnak. Jelen esetben a Quantum sok eredeti vonást fel tud mutatni, gondoljunk csak a valós időben átalakuló pályákra, vagy az egyedi grafikus dizájnra. Ez pedig éppen elég arra, hogy kiemelje a játékot a tömegből, viszont sokkal többé sajnos nem is tud válni, mert a készítők a stílus alapvető gyermekbetegségein (buta ellenfelek, fedezékek dinamikátlan kezelése) nem tudtak túllépni, és pontosan itt kell még nagyon sokat fejlődnie a távol-keleti gárdáknak, itt kellene megtalálni az egyensúlyt az egyediség megtartása, és az eladhatóbbá tétel között. Hiába tehát a tehetséges dizájnerek és művészeti tervezők, ha feleslegesen alkalmazzák az eddig jól bevált recepteket olyan területen, ahol nincs, vagy csak kevés tapasztalatuk van. Hasonlattal élve, olyan az egész, mint a hamburgerzsömlébe töltött szusi: kicsi ebből, kicsi abból, lehet nagyon finom, valakinek pedig bűn rossz: na pontosan ilyen lett a Quantum Theory. Ha nem is sikerült tehát tökéletesen ötvözni a különböző világszemléleteket (kelet VS. nyugat), azért egyszeri fogyasztásra nyugodt szívvel bárkinek tudom ajánlani, különösen tekintettel a kizárólagos PS3 tulajokra, mert azon a konzolon hiánypótló alkotásról van szó; igazából nagyon nem lehet mellényúlni vele, alapvetően nem rossz játék. Ami pedig a japán fejlesztők további, úgymond „nyugatias" progijait illeti, a napokban jelenik meg a Vanquish című akció-orgia: hogy sikerült-e az, ami a Quantum Theory-nak nem jött össze maradéktalanul, azaz hogy a meghökkentő japán játékfelfogást mindenki számára fogyaszthatóvá tegyék, az a következő számunkból kiderül!









EmThor

QUANTUM THEORY

3

Kiadó: ***Tecmo KOEI***
Fejlesztő: ***Team Tachyon***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***



ArcaniA Gothic 4

Amikor ezen sorokat olvassátok, az ArcaniA: Gothic 4 már kapható lesz a boltokban. Nem tagadom, nagy rajongója vagyok a sorozatnak, és már régóta várom a Gothic meséjének negyedik felvonását. Jelen tesztemből kiderül, hogy a fejlesztő Spellbound stúdió képes-e továbbvinni a Gothic sorozatot, és hogyan sikerült a Gothic meséjének legújabb felvonása.

Az ArcaniA: Gothic 4 története 10 teljes esztendővel a Forsaken Gods eseményei után, a Déli szigetcsoportoknál zajlik, új főhőssel, és egy teljesen új történetszállal. Miután III. Rhobar király minden földrészt egyesített, elindult meghódítani a misztikus keleti szigetcsoportokat, ám ekkor valami megmagyarázhatatlan dolog történt: a király elméje megtébolyult! Immáron nem a földrészek egyesítése tehát a célja, hanem egy titokzatos amulett előkerítése – a király seregei ezt a tárgyat keresik, mindenen átgázolva. Hősünk faluját is feldúlják, így az ifjú megesküszik, hogy bosszút áll az uralkodón és annak lovagjain gaz tetteikért!

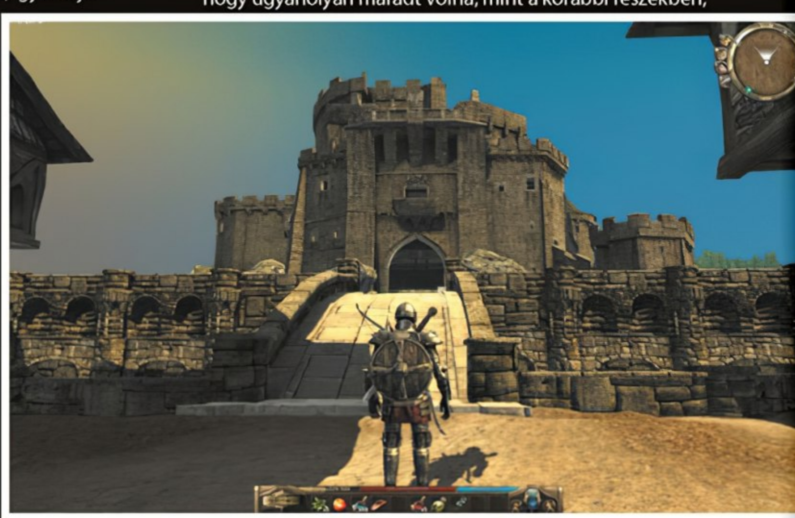
Új hős, jó hős?

A játék legelején a falu mellett legeltetjük a birkáinkat, de szívünk választottja Ivy kizökkent minket a pásztorkodás nehéz feladatából – konkrétan felkelt –, s elküld a faluba. Hősünkkel nem kell mást tennünk, mint Ivy apját elkápráztatni, hogy leányát bátran adja nőül kissé divatmajom kinézetű karakterünkhöz. Innentől beindul a sztori, s megkapjuk a küldetéseket, melyek mechanizmusa alig tér el a megszokott Gothic stílustól: vegyél fel egy missziót, majd teljesítsd, aminek következtében kapsz még egy küldetést, mivel jól teljesítetted a feladatodat. Ezen küldetéseket a megszokottként kell elképzelni: menj el A-ból B-pontba, s ölj le 3 goblint, avagy gyűjts össze 6 démongombát. Ezután siess vissza megbízódhoz, és dicsekedj el neki tetteid sikerességével, aki ennek hatására ad 200 aranyat, a kapott aranyból tudsz venni egy erősebb pallost, amellyel beléphetsz a tiltott rengetegbe, ahol újabb küldetések várnak a játékosra…

Bár úgy tűnhet, hogy a megbízások az unalomba fulladhatnak egy idő után, de erre nem kerül sor, hiszen már a történet elején oly változatos és hangulatos feladatokat fogunk kapni, amelyektől az állunk a padlón fog kopogni! Ez a hangulat a történet megismerésével-előrehaladtával csak fokozódni fog. De mitől lesz egy olyan küldetés hangulatos, amelyben mondjuk 6 gombát kell összegyűjtenünk? A válasz roppant egyszerű: addig, míg ezen mennyiséget meg nem találjuk, igen változatos és izgalmas események sokaságán fogunk keresztülmenni. Bár a Gothic tipikusan nem az a játék, melyben rengeteg csattanó és fordulat lenne, az ArcaniA-ban mégis van néhány olyan rész, mikor azt mondtam: „Na ez kemény volt!"

Segítő funkció, kellesz te nekünk?

A program további elemeiről viszont már nem mondható el, hogy ugyanolyan maradt volna, mint a korábbi részekben,



hiszen az ArcaniA többi része egy újragondolt verziója a már ismert elemeknek. Példának okáért a párbeszédrendszer sokkal jobban beleolvad a játékba, s nem helyezi azt egy vaskos „keretbe". A válaszoknál megfigyelhető, hogy a fő pontok zöld színű kijelölést kaptak. Ez még rendben is van, de a





fejlődési rendszer nagyon meg lett tépázva. Ezentúl nem szabhatjuk egyedire a karakterünket, hanem a fejlődést jelző skálán kell minél magasabb szinten járnunk ahhoz, hogy az adott képzettségben elsajátítsuk a különböző képességeket. A küldetéseket továbbra is nyomon követhetjük a naplónkban, illetve immáron a küldetéshez kapcsolódó NPC-k felett egy felkiáltójel látható, amely kétségkívül könnyítés. A megszállott Gothic játékos fintorogva tekinthet eme funkciókra, és máris annak „off"-olására klikkel: a fejlesztők figyelmességét dicséri az a tény, miszerint a különböző segítő funkciókat, mint például a mini térkép, a sebzés, és tapasztalati pontokat jelző számok, ki lehet kapcsolni. Továbbá dicséretes a nehézségi szintek belövése is, hiszen a készítők gondoltak a régi játékosokra is, ugyanis könnyű és közepes szinten a gyakorlott Gothic player unatkozni fog, hiszen a lények MI-je a béka feneke alatt van. Ám a nehéz és Gothic szinteken már erősen taktikázni kell! Tény, hogy azon játékosoknak, akiknek tetszik ugyan a Gothic stílus, de a korábbi epizódok kuszasága és nehézsége elvette a kedvüket, azoknak kedveznek eme funkciók.

Az újítások közé tartozik a harcrendszer is, mely sokkal jobban működik, mint ami az előzetesekből látszott. Sőt, kifejezetten tetszetős a dolog – bár a Risen féle harcrendszer sokkal taktikusabb –, de ettől függetlenül az ArcaniA megoldása is korrekt. A szúró-vágó fegyverek tekintetében kétfelé bonthatjuk a hadakozás-védekezés rendszerét: először is élhetünk a lassabb és megfontoltabb „pajzsos" védekezéssel egybekötött támadással, illetve akár el is bukfencezhetünk az ütések elől, majd visszabukfencezve egy jó nagyot odasózhatunk az ellennek – ez kicsit pörgősebb játékmenetet eredményez. A szúró-vágó fegyverek mellett rendelkezésünkre állnak az íjak és számszeríjak, illetve a mágikus támadások. Ez utóbbiak vajmi keveset változtak a Gothic 3-féle rendszerhez képest, de kár is lett volna hozzájuk nyúlni, hiszen ezek a részek már a Gothic 3-ban is tökéletesen működtek.





Pajzson díszelgő máz, miként tündöklesz?

Végül nem marad más, mint a máz, melyet egy szóval tudnék körülírni: GYÖNYÖRŰ!

Full HD-ben volt szerencsém játszani a programmal, mely kinézetére egy rossz szót nem tudok mondani: a textúrák gyönyörűek, a tereptárgyak mesterien kidolgozottak és látszik rajtuk, hogy nagy odafigyeléssel lettek elhelyezve a világban. De a további grafikai elemekre sem lehet egy rossz szavunk sem: a víz gyönyörű, a kellékek, a növényzet, az élőlények mind-mind remekre szabottak. Az NPC-k kidolgozottsága szintén példás, és a mozgáskultúra is hozza az elvárt szintet. Egyetlen negatívumként a száj-animációt tudnám felhozni, mert azon még lehetett volna finomítani. Ami ezt a profizmust a négyzetre emeli, nem más, mint a különböző extrák. Példának okáért a virágok körül repkedő lepkék, a foszlásnak induló tetemek körül gomolygó Fable stílusú bűzfelhő, avagy a különböző tereptárgyak: a polcon egy gomba, az asztalon egy mozsár, és még sorolhatnám. Említésre méltóak a dinamikusan változó napszakok és időjárási körülmények. Ezeknek köszönhetően a környezet mindig más arcát mutatja, és ez más játékmenetet is eredményez, hiszen míg nappal bátran-elszántan haladunk előre, addig éjjel fáklyát tartva a legkisebb neszre is összerezzenünk, és kardot rántunk. Mindemellett a napszakoknak megfelelően változni fognak a zenék is: míg a nap világosabbik felében dallamos és felfedezésre sarkalló, addig az éj homályát a kissé misztikus hangvételű zenék teszik még sejtelmesebbé.

A grafikán kívül a hanghatások és a szinkronok is teljesen korrektek. A szörnyhangok kellően ijesztőek és undorítóak, az NPC szinkronoknál viszont megoszlik a minőség: egyes karakterek hangját meghallva elégedetten mosolyogtam, mert valami irtózatosan illett a karakterhez és érezhető volt, hogy átéléssel olvasta fel a színész a rábízott szöveget, de akadt olyan is, amelyhez egyáltalán nem passzolt a szinkron, és semmi átélést nem lehetett érezni. A zenék tekintetében ugyanazt érzem, mint a Risen-nél: hangulatosak és kellően Gothic-osak, de a korábbi részek zenéi erőteljesebbek voltak, ezek pedig kicsit melankolikusabbak, sok esetben oly lágyak a dallamok, hogy azokat alig lehet hallani.

Végszóként az ARCANIA: Gothic 4 egy remek program, minden tekintetben pozitív meglepetés! De a hibák mellett nem lehet elmenni szó nélkül, egyrészt az átvezető videók néhol beszaggatnak, és ami zavaróbb lehet, az az, hogy maga a játékmenet is néha szaggat. Nem túlságosan, de észrevehető, egy optimalizáló patch-csel viszont javíthatóak ezek a hibák. A felvezetésben feltett kérdésre a válasz egyértelműen igen, hiszen annak ellenére, hogy az ArcaniA másabb a korábbi Gothic játékoktól, mégis érezni rajta a Gothic univerzum ízét. A Gothic 4-et bátran ajánlom a sorozat rajongóinak, illetve az RPG stílus kedvelőinek is, hiszen az a 25-30 órás kaland, amit a történet biztosít, több, mint szórakoztató!

Kronnas



4

ARCANIA:
GOTHIC 4

Kiadó: ***JoWood Productions***
Fejlesztő: ***Spellbound***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

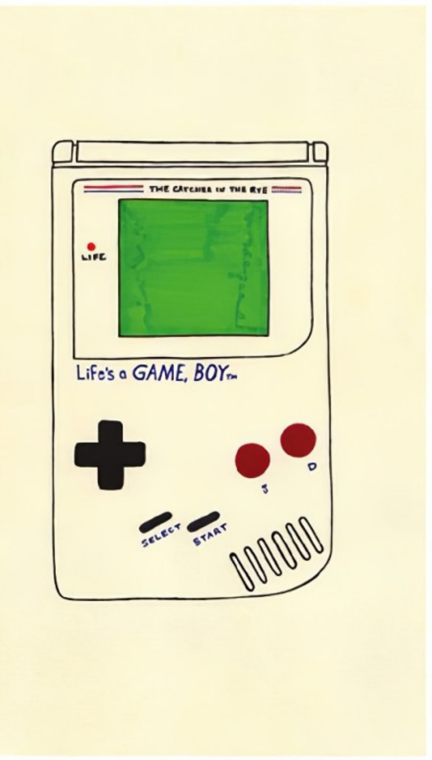
Avagy, mi böki a csőröd JediEcoval

Prepare 4 Life

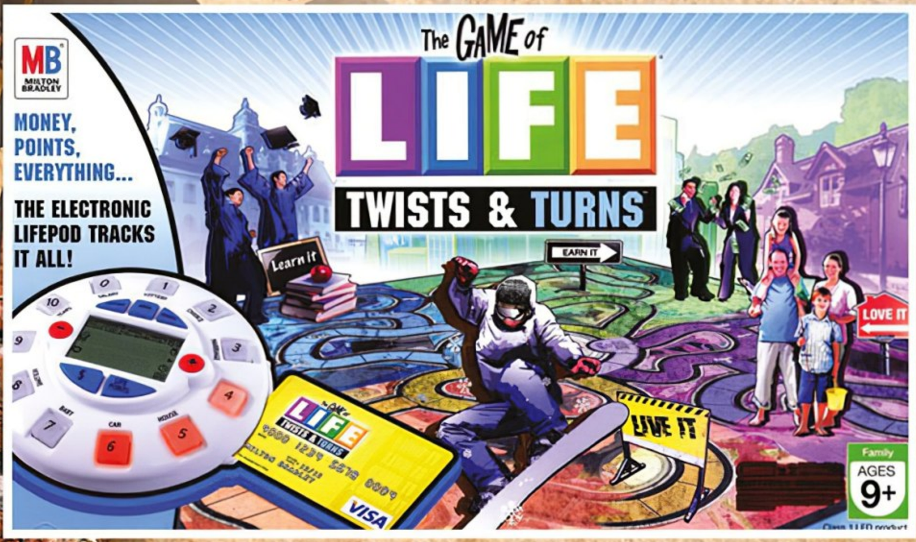
A következőkben egy vadonatúj videojátékról olvashattok végigjátszást, mely talán hasznos lehet, ha majd elérkezik az idő, hogy a folytatását is elkezdjétek: a L.I.F.E.-ot!



A L.I.F.E. ***(Living Inadequate-Fictional Entertainment = Élő Inadekvát-Képzeletbeli szórakozás)*** egy olyan eposzi játék, melyben – eltérve elődjétől – leginkább a pénz jutott fajsúlyos szerephez, és ebből kifolyólag az életben való boldoguláshoz egy jó állás (misszió) megtalálása szinte nélkülözhetetlen. Sokak már nagyban a L.I.F.E.-fal játszanak, ám azoknak, akik még „épphogy" lemaradtak róla, most egy kis segítséget prezentálunk. A Prepare 4 Life sokak kedvence, igazi élet-hűűű szimulátor, és mielőtt a L.I.F.E.-ba kezdenénk, előtte ezzel az előzménnyel kell végeznünk. Nem csak azért, hogy megtanuljuk az alapokat, kezelni a játékot, de a mentett állásokat át lehet vinni (sőt kell) a L.I.F.E.-ba! Emiatt nem mindegy milyen eredménnyel zárjuk a Prepare 4 Life-ot, alábbiakban ehhez adunk végigjátszási útmutatót. Természetesen eltérni lehet ettől, de nem feltétlen elegendő csupán a végső pálya végig vitele, hanem a rejtett alpályák, itemek is nagy segítséget nyújthatnak, ha átimportáljuk őket és belekezdünk a L.I.F.E.-ba! Minden országra, népre kiadták mindkét játékot, mi a magyar verziót kaptuk készhez tesztelésre (a japán verzióról krugmant kérdezzétek). Annyit kell tudni, hogy mindegyik verziónak megvan a maga nehézsége, és értesüléseink szerint a magyar verzió az egyik legnehezebb a többihez képest!



A telepítési idő kicsit hosszúkás, körülbelül 9 hónap, de megéri kivárni, hisz részletesen kidolgozott textúrákat és élethű környezetet kapunk cserébe. Az egész játékot First Person Mode-ban lehet csak nyomni, és a hangzást pedig Szabadfül Surround-ban kapod; bár e két jellemző módosulhat a játék folyamán (függhet a te cselekedeteidtől is, vagy külső környezeti hatásoktól is – pl. sok cefre). Lehet Cooperative Mode-ban is játszani, pl. ha iker vagy, viszont online, hálózatra kapcsolódva még nem lehet nyomni (bár ígéri a kiadó, olyasmi formában, mint a Mátrix c. filmben láthatuk). Ahogy haladunk előre a történetben, annál több teret engednek nekünk, és viselkedésünk nagyban befolyásolja a további cselekményt. Négy szintet kell teljesítened (innen a címben lévő 4-es), ebből kettő tutorial, utána jön a két fő játékszint.



A kezdeti tutorial részeket nem tudod „elnyomni", először jönnek a szülők aztán meg úgyis tanköteles vagy 18 éves korodig; úgyhogy ezeknek a részletezését nem is nagyon erőltetném. Eleinte jön a Szülői Nevelés rész (bár napvilágot látott egy olyan darkosabb mód is, melyben ez a rész totálisan másként alakul, és szülői segítség nélkül kell végigmenetelni ezen a szakaszon; remélem senkinek nem volt vagy van szerencséje hozzá), melyben a nagyon alap normákat lehet elsajátítani. Kezdetben nem sok lehetőség adott, inkább csak szemlélődőként veszel részt a játékban. Bár a készítők gondoltak némi mókára: büfoghetsz, kakálhatsz kedvedre, stb., úgyhogy nyugodtan próbálgasd lehetőségeidet! Különösen vicces, mikor a szülőket idegeled, pl. mikor nemtetszésedet sakálos verbális jelekkel juttatod kifejezésükre! Miután megtanultad az alapirányítást és a szabályokat, a végső gyakorlati helyek után (bölcsi, ovi) rögtön jön a második szint: az Általános Iskola. Itt már nagyobb szabadságot élvezel, de még mindig le vagy szabályozva valamelyest (az iskola elhagyása súlyos szankciókkal járhat, pl. elverik a popódat, de minél többször fordul elő, annál hamarabb jöhet a gumibot is; ám később „megnyílik" az egész térkép is). Nyolc checkpointtal van ellátva ez a szint, évente van egy ilyen, így ha nem sikerül egy alszint, akkor rögtön évet ismételhetsz. De ha egy checkpointon túljutottál, annál hátrébb már nem kerülhetsz. Ám ezen a szinten már te dönthetsz, hogy kikkel is lépsz „szövetségre", te választod meg barátaid, vagy küzdhetsz, hogy bevegyenek egy brancsba. Ezek amiatt szükségesek, mert már itt gyűjtögetheted a Social Point-okat, melyek felhasználása később lesz érdekes (bár a második szintről hozott pontok hamar elévülhetnek, elveszhetnek). Itt kezdetben a szocializációs értéket kell

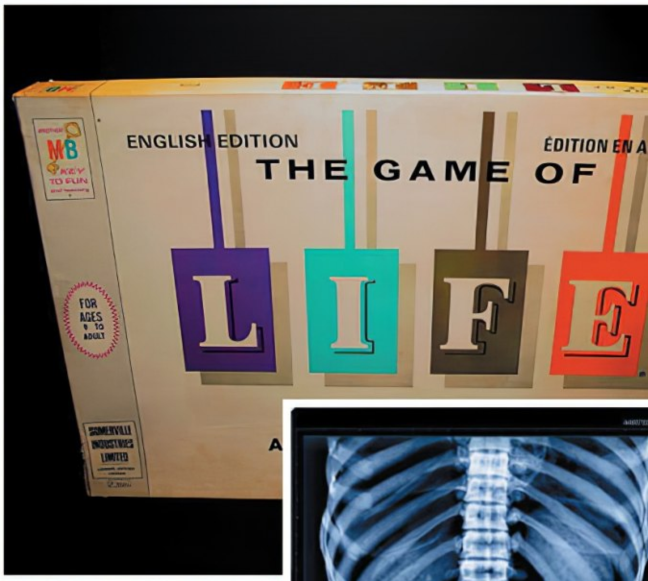
LIFE IS A GAME

maximumra töltened, és megkezdheted saját skill-jeid fejlesztését is. Lehet tápoltatni karakteredet rendesen, mivel a harmadik szinten már több féle válaszút közül dönthetsz, és bizonyosak csak adott magasságú skill fejlettség után választhatóak.

A harmadik szint az, ahol többé-kevésbé úgy alakítod életed, ahogy neked tetszik. Már az elején neked kell eldöntened merre tovább, milyen kasztrendszer szerint fejleszted tovább karakteredet (hasonlóan, mint a híresebb RPG-ben: job-rendszer van). Vannak olyan jobok (szakmák), melyek választása és végig vitele után, már azonnal bele is kezdhetsz a L.I.F.E.-ba, bár így nehezebb is lehet a folytatás. Nem minden esetben (jobfüggő), mivel egy 100-as szintre fejlesztett Hegesztő job, köbö olyan hatékonyságú lehet a L.I.F.E-ban, mint mondjuk egy negyedik szinten fejleszthető job, vagy akár kettő. Ha kiválasztottál egy kasztot, annak sem kell véglegesnek lennie! Ha úgy gondolod, mégis más területen akarod képességeidet fejleszteni, vagy a negyedik szinthez kellő ability-ket is megszerzed, viszszaléphetsz ugyan, de itt már figyelembe kell venned mit is fejlesztettél ki addig. Ha nem akarsz rögtön jobot választani, mert még bizonytalan vagy, esetleg egy nagyon magas szintű ability-fejlettséget igénylő jobot néztél ki magadnak (mellyel elméletileg könnyebben lehet érvényesülni) és még szeretnél sokat mókázni (pl. megtanulni, hogy minden lehet sörnyitó), akkor mehetsz a negyedik szintre felkészítő küldetésre, a Gimibe. Amellett, hogy skill és ability pontjaidat gyarapíthatod, ezen felül még az identity, és a social pointok legfőbb lelőhelye lesz ez a szint. Sok-sok alküldetéssel (pl. szubkultúra tagja lenni, a szexualitás felfedezése, stb.) és szereplővel, társsal találkozhatsz itt, ami nemcsak karakterfejlődésedben lesz fontos, de sok tényező átvihető a negyedik szintre, ami akár előnyödre (rossz esetben hátrányodra) válhat. Viszont hatalmas koppanásokat okozhat a negyedik szint, ha nagyon hozzászokszt a Gimi menetéhez. A harmadik szinten folyton azt sulykolják, hogy ezt és ezt fejleszd ki, teljesítsd, tanuld meg, mert kell, hogy bejuss a negyedik szintre. A végső pályán azonban, ha csak ennek az elvnek a mezsgyéjén haladsz, nem fogsz boldogulni a L.I.F.E.-ban, sokkal több mindenre kell figyelned a negyedik szinten. Sokak pont emiatt véreznek el az utolsó szinten, mert hozzászoktak a Gimi egyszerűségéhez, s nem képesek kibontakozni.



Sajnos a magyar verziójú L.I.F.E. tele van bugokkal, emiatt nem mindegy, hogy abszolválod a negyedik szintet, vagyis a Felsőoktatást. Az első hiba pontosan abból fakad, amit az előző bekezdés végén említettem. Ha a negyedik szintet úgy viszed végig, hogy csak magolsz és mindent megtanulsz, az csak egy jó alap lesz, de nem fogsz vele tökéletesen boldogulni, nem fogsz jó állást kapni. Mégpedig azért, mert a negyedik szintű jobokhoz sok XP (Experience Point) kell, hogy 100-as szintű legyen (ami egy jó álláshoz kell), de azt a Prepare 4 Life-ban nem tudod megszerezni. Csak a L.I.F.E.-ban tudod azokat max. szintre fejleszteni, ha már állást kaptál.



Viszont felmerül a kérdés, hogy akkor hogyan is tudod egy valamelyest magas szintre tápolt jobbal elkezdeni a L.I.F.E.-ot? Erre a válasz, a Prepare 4 Life alküldetései: mégpedig a kapcsolatrendszer (Party members) kialakítása, melyeket a Social Pointok gyűjtésével tudsz kialakítani. Már a második és harmadik szinten is gyűjthetted ezeket, de itt a legfontosabb, hisz ezeknek az elévülése a legcsekélyebb. Szóval hiába szerzel egy vagy több jobról ranket, harcba állni velük nehéz lesz! Vagy kellő mennyiségű Luck Point kell hozzá, vagy leginkább megfelelő kapcsolat. Ha például megnézel egy missziót a L.I.F.E.-ban, látni fogod a kritériumokat, hogy milyen szintű jobbal lehet elvállalni, és sajnos amilyen szintűvel kikerülhetsz a Prepare 4 Life-ból, az általában kevés lesz (mint vöröshagymában a kommunista ideológia). Ilyenkor helyettesíthetőek ezek az elvárt XP-k, bizonyos Party Memberrel, pl. ismerj két ilyen szintű jobbal rendelkező harcost. Vagy épp egy Party Membered fog meghirdetni egy magas szintű missziót, ám ha kapcsolatban vagy vele, rögtön neked adja a küldetést. De vigyázzatok, ha kiderül, hogy csak érdekből, kapcsolati előnyök miatt építed a kapcsolatot, a másik fél ott fog hagyni, és nem kapsz érte Social Point-okat!



Már csak amiatt is nehéz ez a játék, hogy igazodni kell, mi is lehet jó majd a L.I.F.E-ban. De mondjuk a második szint végén, vagy a harmadikban már tudnod kellene merre is akarsz majd kalandozni. Viszont arról a többségnek, a játék azon részén, még halvány lila göze sem lehet!

Jó tanácsként mondom, hogy érdeklődj tapasztalt játékosoktól, hogy aztán ne csak a mélyenszántó pofára esés érjen, ha elkezded a L.I.F.E.-ot (melybe idővel úgyis belekezdesz)! Bár én még csak az elején járok a L.I.F.E.-ban, de majd ha végigjátszottam, írok arról is…

JeDieco

FIFA 11



Játszd újra, Dzsudzsák!

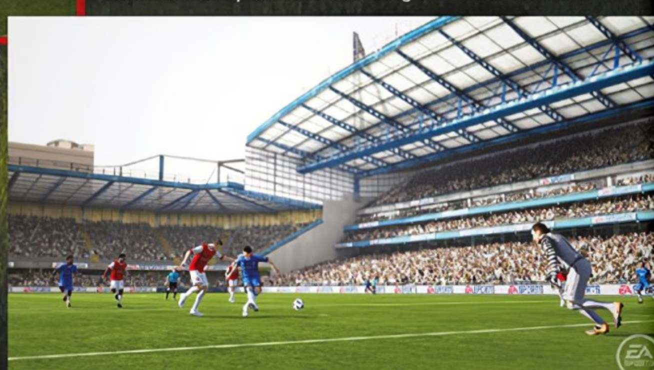
A világon két fajta ember létezik: aki szereti a focit, és aki nem. Mind a két csoport hatalmas létszámú. Ha a fociszeretők és a videojáték rajongók halmazának metszetét vesszük, akkor is egy óriási tömegről beszélünk, akik értelemszerűen nagyon szívesen játszanak focis játékokkal, amelyek közül a FIFA sorozat jó ideje a legismertebbnek számít. Ebből következik, hogy ez a világ egyik legnépszerűbb játékszériája. Persze elsősorban az USA-n kívül, mert az amerikai futballnak ott nagyobb keletje van. Engem is megfertőzött a virtuális fociláz már a legelső, 1993-as FIFA International Soccer megjelenésével, amit ronggyá játszottunk az azt követő utódaival együtt, melyek minden évben futószalagon érkeztek. Természetesen rengeteget fejlődött az évek során a program, hol kisebb, hol nagyobb mértékben. Ehhez a fejlődéshez kellett a nagyon megerősödő konkurencia is a Pro Evolution Soccer személyében, ami bizony jelentősen megszorongatta az évek során, sokak szerint le is gyűrte, de az utóbbi néhány évben magához tért a sorozat, s fej-fej mellett haladnak, egymástól átvéve a kisebb játékmenetbeli dolgokat.

A fejlesztők rengeteg újítást ígértek minden téren, ez meg is látszik, ha elkezdünk egy meccset. A mozgások nagyon finomhangoltak és változatosak a szituációknak megfelelően, életszerűbb lett az egész. A jobb játékosok speciális tulajdonságokat kaptak, amiket kis ikonok jeleznek a nevük mellett, ha böngészünk a keretek között. Például a Zsonglőr jól cselez, az Átlövő kiválóan lő messziről, a Beadó remekül ível be a szélről, míg az Irányító pontosan passzol. Anynyira komolyan vette az EA Sports ezeket a képességeket, hogy trófeák/achievementek is épülnek ezekre, például gólt kell szerezni Átlövővel a 16-oson kívül, vagy egy Beadó beíveléséből kell befejelni a kapuba a játékszert. A legjobb játékosokat akár egyszerre hét ilyen tulajdonság is jellemezhet, a Personality + rendszer szerint pedig a rájuk jellemző dolgokat művelik. Tehát pl. Lampard gyakran és pontosan lő távolról, Ronaldinho szeret trükközni, Torghelle meg sokat fut lesre. A Pro Passing rendszer a passzokat próbálja megreformálni. Ennek keretében a villámgyors passzok ritkán sikerülnek, és nem szabad csak úgy vaktában nyomogatni a passzgombot, mert ha nem jó testhelyzetben van a focista, vagy sokan vannak körülötte, akkor hajlamos elrontani az átadást. Persze egy Irányítónak ez könnyebben megy. Szerintem túl lassúak, és túl gyakran pontatlanok ettől a passzok. Valamit segít ezen a menüben





A magyar kiadás esetében évek óta hagyomány, hogy a borítóra Dzsudzsák Balázs, a PSV Eindhoven és a magyar válogatott balszélsője kerül. Most sincs ez másképp, ezúttal a Real Madrid jelenleg sérült brazil középpályása, Kaká örül ordítva mellette, pedig mostanában nincs sok oka örömre, amíg meg nem gyógyul. Természetesen ezúttal is teljesen magyarosított a játék, tehát a magyar kézikönyvön és menün kívül a kommentátorok is magyarul szólnak.





bekapcsolható passzerő rásegítés. Egyébként még különféle dolgokban lehet rásegítést ki- és bekapcsolni, például lövés, átlövés és beadás részleges, vagy teljes rásegítését. Végre be lehet kapcsolni a kezezést is, illetve választhatunk olyan opciót is, hogy a 16-oson belül nem számít a kezezés, vagyis nem ítélnek ezért büntetőt. Szerintem érdemes alkalmazni, mert én sok tizenegyest megkaptam azért, mert az ellenfél kezére rúgtam a labdát.

A büntetőrúgást érdemes jól begyakorolni, mert ha csak úgy odaállsz durr bele (Dzsudzsák) Balázs módjára lőni, akkor jó eséllyel ki fogod hagyni. Először egy kis színes csíkon fog cikázni egy pöcök, aminek a sebessége attól függ, hogy mekkora a tétje a tizenegyesnek (egy kupadöntőben nyilván őrült sebességgel mozog, s közben rezeg a kontroller). Ezt középen kell megállítani, s nyomva kell tartani se nem túl rövid, se nem túl hosszú ideig a lövőgombot, majd el kell húzni a bal kart az egyik irányba, de ezt sem szabad túl sokáig, mert különben mellélövi. Szerintem feleslegesen túl lett ez bonyolítva. Egyébként helyes gombkombinációval még Panenka-féle tizenegyest is rúghatunk.



Még a háló feszességét is lehet állítani, aki a feszest szereti, az itt jó feszesre állíthatja. Sajnos a menüben való navigálás elég lassú, mert állandóan elmentődik minden, de még akkor is, ha nem állítottunk át semmit, s a mentés alatt nem lehet visszalépni.

A bírók – ahogyan a való életben is – eltérő szigorúsággal bírnak, s ezt általában mondják is a meccs előtt a kommentátorok, hogy ez a játékvezető rengeteg lapot oszt, a másik meg csak zsebkendőért szokott a zsebébe nyúlni.

Van sok kis hiba a programban. Ilyen például, hogy a cserék nagyon sokáig tartanak, ezt elég idegesítő mindig kivárni, ráadásul az ellenfél mindig él a három cseréjével. Amikor betöltődik egy meccs indításakor az aréna, akkor sokszor előfordul, hogy nem látszik egy kis ideig az emberünk, mintha valami láthatatlanná tevő kalapot viselne, és úgy vezeti a labdát.

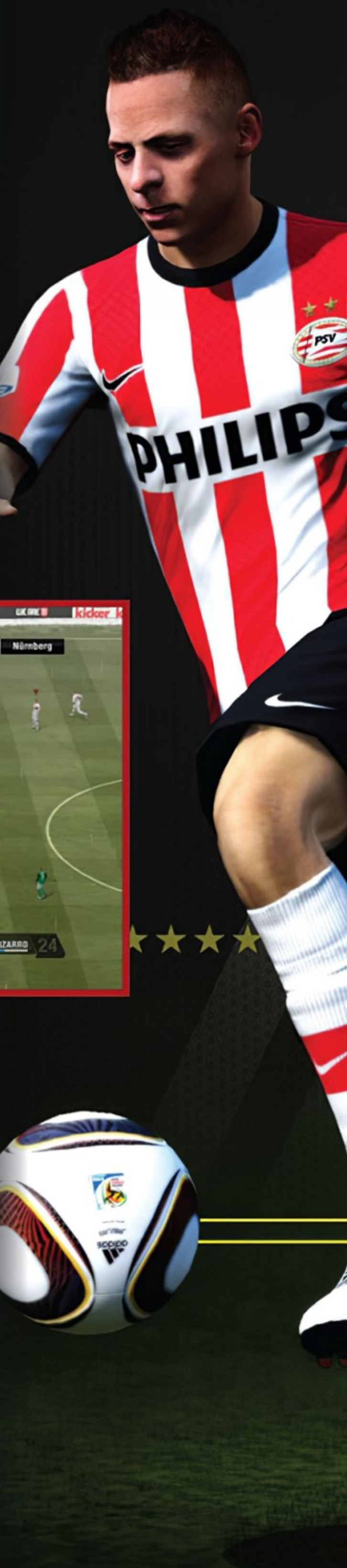
Ezúttal is arcpirítóan sok csapat került a lemezre, 24 ország bajnoksága közül választhatunk, a kiemelt ligákban másodosztály is van, sőt Angliában még negyedosztály is. Újdonság a pár éve dinamikusan fejlődő orosz liga. Ha ez nem lenne elég, akkor az easportsfootball.com/creationcentre oldalon egyszerűen létre lehet hozni csapatokat és játékosokat, vagy rá lehet keresni a mások által generált csapatra, s azt bekönyvjelzőzve a konzolunk alkotóközpontjából letölthetjük. Például a Debreceni VSC-t is megcsinálta valaki, s bárki letöltheti. Nemzeti válogatottból nincs olyan zavarba ejtő választék, aki erre vágyik annak az aktuális FIFA World Cup-ot kell megvennie, de szerencsére azért Magyarország benne van.

A Karriermódon belül háromféle választási lehetőséged van: Játékos, Menedzser és Játékosmenedzser. A Játékos mód megfelel a korábbi Légy profi módnak, tehát nem az egész csapatot, hanem csupán csak egy focistát irányíthatsz. Kezdetben választani kell, hogy meglévő játékost akarunk-e használni, létrehozunk-e újat, vagy kreálunk virtuális profit. A virtuális profi esetében megalkothatjuk saját magunkat a név, kinézet és poszt megadásával, az EA Sports honlapjára



fotót is feltölthetünk magunkról, amit letöltve ráilleszthetjük a focistánk arcára. Ha a tavalyi verziónál is csináltunk ilyet, akkor használhatjuk azt is. A virtuális profinkat rengeteg dologban fejleszthetjük, s ehhez kismillió kihívást kell teljesítenünk. Ki kell választani, hogy melyik csapatban szeretnénk kezdeni a karrierünket, kezdetben a tartalékcsapatban kell bizonyítani, s innen kell felfelé haladnunk a ranglistán. Később a menedzser dönthet úgy is, hogy elad a klub más csapathoz, akár másik ország bajnokságába, ha olyan ajánlat érkezik. Összesen 15 szezont lehet teljesíteni, hét év után lehetsz játékos és edző is egyszerre, karriered utolsó négy évében pedig menedzserként irányíthatod csapatod.

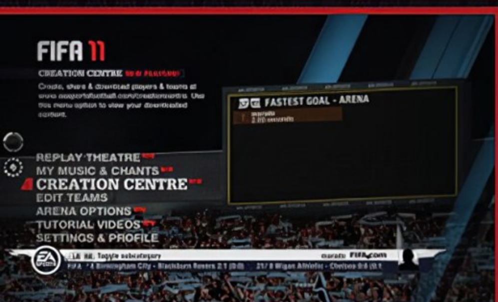
A Menedzsermód is fejlődött a korábbiakhoz képest. A játékosok adás-vétele bonyolultabb, ugyanakkor realisztikusabb, immár lehet kölcsönözni labdarúgókat, akár három hónapra is. Az idény során folyamatosan írnak híreket, az adott csapatra jellemző sokféle fotóval illusztrálva, s e-mailben kommunikál velünk a külvilág. Azt hiányoltam, hogy még mindig nem változékony a sportolók formája, valamint nem fáradnak meccsről-meccsre, csak néha kapunk olyan e-mailt, hogy egy-egy futballistát pihentetni kéne. Ez így nem túl

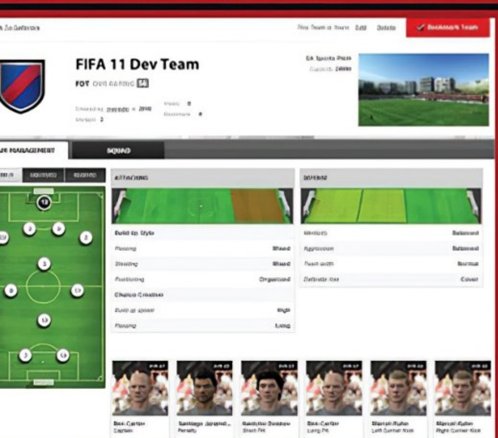












életszerű.
Játékosmenedzser módban magadat irányíthatod a pályán, s közben menedzser is vagy egyben, tehát te állítod össze a formációt, taktikákat, s igazolhatsz kedvedre. Minden meccs előtt választhatsz, hogy csak a virtuális profidat irányítod, vagy az egész csapatot. Most első ízben kapusként is játszhatsz, akár karriert is. Érdekes kipróbálni milyen kapusnak lenni, de hosszútávon pont annyira unalmas, mint ahogy el lehet képzelni. Könnyebb módokon segítséget kapunk, kijelzi a program, hogy hova érdemes helyezkedni, s be lehet kapcsolni azt is, hogy kirajzolja a labda várható röppályáját.
Az Élő idény módban az öt legfontosabb liga közül választva lehet szezont játszani, úgy, hogy hetente egyszer valós idejű teljesítményadatokkal, sérülésekkel, átigazolásokkal, felfüggesztésekkel, sárga lapokkal, felállásokkal és egyebekkel frissítődik a program, de sajnos idén ez teljes mértékben fizetős lett.

Ha online szeretnénk játszani, akkor regisztrálni kell a kiskönyv hátulján lévő kóddal, ahogy idén minden EA Sports címnél. Online csapatjáték módban immár játszhatunk valóban 11-11 játékos elleni meccset, ahol mindenkit más ember irányít. Igen, a kapust is, ezért mondanom sem kell, hogy mindig akad valami vadbarom, aki a kapussal folyamatosan előre jön, s ő akar gólt lőni, tönkretéve ezzel a másik 21 ember játékát. Úgyhogy nem lehet ezt a módot komolyan venni, mert általában mindig kaotikussá válik. Ezen kívül játszhatunk sima meccseket is egymással, vagy barátok ellen. Sajnos rengeteg hiba van az online játék alatt. Rengeteg fagyás, akadozás, belassulás észlelhető, nehéz összehozni egy meccset. Ami meg nagyon idegesítő, hogy ha nyerésre állok, akkor szinte mindig kilép meccs közben a kis sudribunkó ellenfél. Remélem, hogy egy patch formájában javítják az online megmérettetések hibáit, mert ráférne.

A FIFA 11 grafikája kielégítő lett. Nagyon szépek, kidolgozottak, azonnal felismerhetőek a focisták, a mezük gyűrődik, lengedezik a szélben. A pálya és a pázsit kidolgozottságára sem lehet ezúttal panasz, s közönség animációja is korrekt. A zenék nem nyerték el a tetszésemet, egy-két kivétellel, viszont van lehetőség saját számok berakására is. Sőt, megváltoztathatjuk a csapatunk szurkolói kórusának is a hangját, vagy használhatunk zenéket győzelem, vereség, vagy gólszerzés esetére is. A magyar kommentátorok ezúttal is Hajdú B. István és Faragó Richárd, akik nagyon jól teljesítenek, sok új dolgot mondanak, s viszonylag változatosan. Poénos beszólásokat eresztenek el, mint például: „a csábos mosolyú Ronaldinho", „Schweinsteiger, a legszebb nevű futballista", „most nem csókol Joe Cole".

A FIFA 11-ben eget rengető változások nem történtek, viszont sok száz apró részletben megújult, látszik, hogy azért sokat foglalkoztak vele. Nagyon jó úton halad a realisztikusabb játékmenet irányába, a sok kis hiba ellenére nyugodt szívvel ajánlom minden fociszerető egyénnek, még a PES fanatikusak is bátran kipróbálhatják.
Nézzük meg, hogy mik a főbb különbségek a FIFA 11 és a PES 2011 közt. A FIFA-ban sokkal több bajnokság és csapat van, míg a PES még mindig küzd némi licencproblémákkal, ami főleg az angol bajnokság csapatainak a nevét érinti, viszont csak a PES-ben van hivatalos Bajnokok ligája és az újdonságnak számító Libertadores kupa.
A játékmenet kényes kérdés, mert aki eddig a FIFA szériára esküdött, annak úgy is a FIFA jön be, a PES fanoknak, pedig még mindig a PES 2011 játékmenete jelenti a tökélyt. Évrőlévre egyre kisebb a különbség köztük, mert egymástól veszik át az ötleteket. A PES dinamikusabb, gyorsabb, pontosabban lehet passzolni, viszont a FIFA 11-ben jobban kivitelezettebbek, változatosabbak a játékosok animációja.
A grafika tekintetében szerintem idén kiegyezhetnek egy döntetlenben. A zenék jobban tetszettek nekem a PES-ben, viszont a kommentátorok sokkal jobban teljesítenek a FIFA 11-ben, ráadásul magyarul lökik a sódert, s ezzel remek hangulatot teremtenek.
A karriermód menedzser és játékos módban is talán jobban ki van dolgozva a PES-ben, de a FIFA sem szégyenkezhet. Jelenleg az online játék egyiknél sem tökéletes, mindkettő sok hibától szenved, de ezt később javíthatják.
Ezen kívül a FIFA 11-ben rengeteg apróság van, amivel összesítve valamivel legyűri a PES-t.

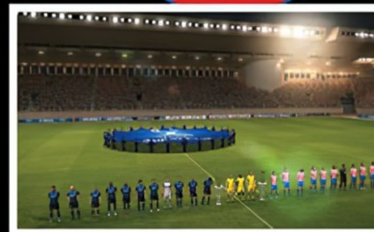
karfiol

FIFA 11

5

Kiadó: *EA Sports*
Fejlesztő: *EA Canada*
Multiplayer: *2-7 fő*
Online: *2-22 fő*
Felbontás: *720p*
Hang: *DD 5.1*

PES 2011 PRO EVOLUTION SOCCER





A PES számomra mindig is a nagybetűs Futball Élményt jelentette. Elmaradhatatlan kelléke volt mindig is a videojátékos házibuliknak, ahol szívesen gyepáltam el mindenkit. Persze otthon is remek szórakozást nyújt, amikor éppen nincs a valóságban meccsem. Régen a FIFA uralta időkben valósággal berobbant a köztudatba, komoly pofont adva riválisának, azonban a legutóbbi generációváltás nem sült el túl jól a PES számára, de onnantól kezdve bőszen építi vissza régi renoméját. Tavaly már nagyon biztató volt, elárulom, hogy idén csak tovább csiszolták a csiszolatlan gyémántot.

A borítóra ezúttal is a világ egyik legjobbja, Lionel Messi került, az FC Barcelona üdvöskéje. Pozitívum, hogy rögtön az első behelyezéskor irányítás típust választhatunk magunknak, egyszerűen kiválaszthatjuk a második típust, ha a FIFA-féle gombkiosztást preferáljuk, így nem kell később manuálisan átállítgatni a kezelést. A menüben való lépkedés villámgyors és áttekinthető, s küllemre is rendben van.
Még mindig a megszokott bajnokságok közül választhatunk, vagyis a spanyol, angol, olasz, holland és francia liga áll a rendelkezésünkre. Német Bundesliga továbbra sincs, de legalább most van Bayern München és Werder Bremen, plusz



természetesen a híresebb klubcsapatok a főbb bajnokságokon kívül. Továbbra sincs az összes csapat az eredeti nevén, elsősorban az angol bajnokságban, de nem tart sokáig átnevezni őket. Az összes játékos viszont az eredeti nevén szerepel a klubcsapatokban. Az UEFA Bajnokok Ligája és Európa Liga mellett, újdonságként a Libertadores kupa is benne van 40 teljesen hivatalos dél-amerikai klubbal, valamint UEFA-szuperkupa döntőt is játszhatunk. Nemzeti válogatottból idén is szokás szerint nagyon sok van, de néhány jelentéktelenebb csapatban elferdített néven futnak a focisták. A magyar válogatottal szerencsére minden rendben van.

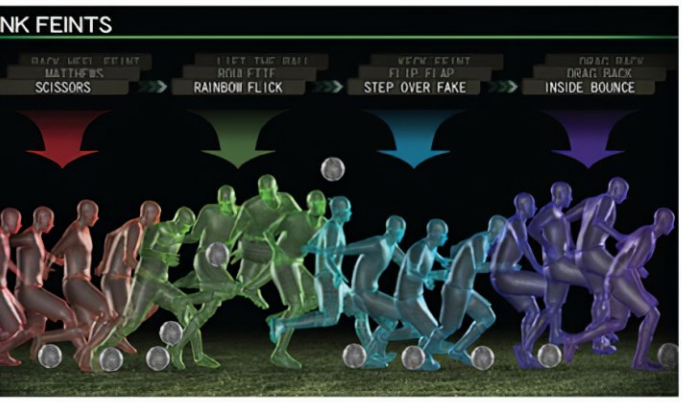
A játékmenet tovább finomodott az előző részek nyomdokain továbbhaladva. Dinamikusabbak lettek a támadások, szemtelenül látványos gólokat szerezhetünk. Természetesebbek lettek a mozgások, rengeteg új mozdulatot alkalmaznak a focistáink: 360 fokban passzolhatunk, változatos erővel és kellő pontossággal. Végre újra a jobb karral mutathatunk be fantasztikus trükköket, cseleket, amiket kombinálhatunk is. A védők ezúttal jobban rátapadnak a támadókra, hogy hibára kényszerítsék őket, s a kapusok intelligenciáját is növelték. A fizika is remek, érezni, hogy van súlya az embereknek, ha összeütköznek egymással.

A felállásokat ezúttal nagyon egyszerűen módosíthatjuk, könnyedén csúsztatgathatjuk egy mágnestábla-szerű felületen, s ugyanilyen egyszerűen tudunk cserélni. Aki nem szeretne a meccs közben cserékkel bajlódni, ezt teljesen automatikusra is állíthatja. Arra is van lehetőség, hogy a csapat taktikáját előre beállítsuk, attól függően, hogy éppen hogyan alakul az eredmény a meccsen, ezért emiatt sem kell megszakítani a játékot.

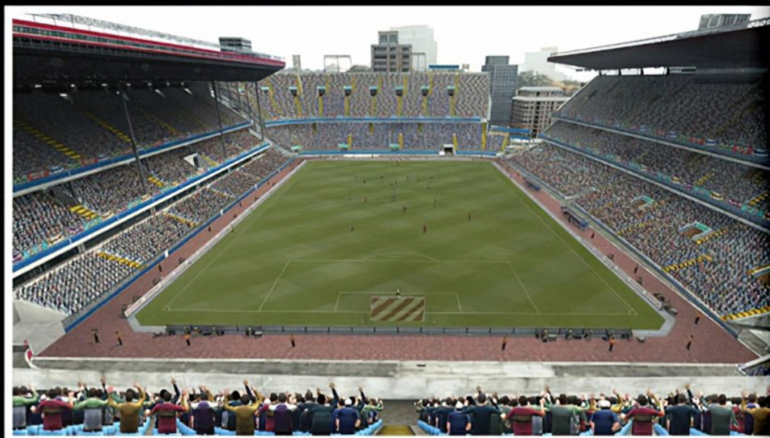


A játékmódokat tekintve gyakorlatilag nem változott a PES 2011, viszont azokat fejlesztették, annak rendje és módja szerint. Természetesen lehet játszani sima bajnokságot, valamint külön Bajnokok Ligáját és Libertadores kupát is.
A Become a legend mód jóval átgondoltabb lett. Beállíthatjuk, hogy milyen típusú játékost kreálunk, tehát például befejező, jól passzoló, jó labdavezető, erős fizikumú, vagy éppen szélsebeset. Ezután fókuszpontokat kell szétosztani a tulajdonságai között, attól függően, hogy mit szeretnénk fejleszteni, majd kiválaszthatjuk, hogy edzésnél mire gyúrjunk. Kapunk egy ügynököt, aki egyengeti a karrierünket, ő intézi az átigazolásokat, fizetést, s próbál minél jobb klubba beprotezsálni. Később persze le is cserélhetjük az ügynökünket, ha nem vagyunk elégedettek, de akkor többet kell majd fizetni neki. Kezdetben hat gyengébb csapat közül választhatunk, majd innen kell felküzdeni magunkat a legjobb klubok valamelyikébe. A meccsek előtt az edző az öltözőben szemlélteti a stratégiát, valamint azt, hogy személy szerint mit vár el tőlünk. Klubszinten játszhatunk a bajnokság mellett a Bajnokok Ligájában is, ha kiharcoltuk az indulást. Meghívást kaphatunk a nemzeti válogatottba is, ahol akár Magyar-





országot világbajnoki címig is vezethetjük. A Master League továbbra is a legfőbb játékmód, ez is fejlődött valamelyest. Lassan eléri egy valódi futballmenedzser szimulátor szintjét. Az igazolások ezúttal gördülékenyebbek lettek, tárgyalhatunk szponzorokkal, alkalmazhatunk erőnléti edzőt, csapatorvost, játékos-megfigyelőket. Figyelembe kell venni, hogy néha behívják a válogatottba a legjobbjainkat. Az utánpótlásba is beinvesztálhatunk, majd beépíthetünk a csapatba saját nevelésű tehetségeket is. Most először játszhatjuk online is a Master League-et.



Az online játék közben viszonylag stabilan játszhatunk, de sajnos elkerülhetetlen, hogy néha akadozik az akció. Legends módban a kreált focistánkat eresztgethetjük össze a mások gyermekeivel.



Tavaly már egy jelentős grafikai ráncfelvarráson átesett a PES, ezért idén már csak finomítani kellett kicsit a küllemét. Nincs vele semmi gond, bár az igaz, hogy néha mintha kissé műanyagbábuk benyomását keltenék a focisták. A karakterszerkesztőben mindenféle vicces dolgokat aggathatunk fiaink-ra, mint például római rohamsisakot, napszemüveget, vagy kalapot. A lasztit pedig megváltoztathatjuk hordóra, vagy kispárnára is. Stadionszerkesztő is van, ahova vicces rajzfilmes hátteret is betehetünk, vagy akár le is betonozhatjuk a pályát.

Ezúttal is nagyon tetszettek a menüben hallható zenék, többféle stílusban, nagyon hallgatható számok kerültek bele. A jól megszokott Jon Champion mellé, ezúttal Jim Beglin lett a szakkommentátor, de sajnos ugyanazokat a szövegeket ismételgetik, úgyhogy ez nem a legjobb része a PES-nek. Ellenben a közönség nagyszerű hangulatot teremt, a kedvenc csapatuk nevét skandálják, s a meccs tempójához igazodva drukkolnak nekünk.





A PES 2011 sikeresen viszi tovább a PES-örökséget. Hozza ugyanazt a hangulatot, ami korábban jellemezte, az előző generációban, s ezzel a generáció legjobb PES epizódja lett. Finomodott a játékmenet, fejlődött a Master League mód, amely hosszú távú kikapcsolódást jelent, főleg, hogy online is lehet játszani. Nem akarja a FIFA-t majmolni, s ezt jól is teszi. Ha eddig is a PES-t tartottad etalonnak, akkor nyugodtan vedd meg a FIFA helyett/mellett, mert remek szórakozásban lesz részed.

karfiol

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

4/5

Kiadó: *Konami*
Fejlesztő: *Konami Comp. Ent. Tokyo*
Multiplayer: *2-7 fő*
Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p*
Hang: *DD 5.1*



GREAT BATTLES MEDIEVAL

Egy kis történelemóra konzolon

Úgy vagyok én konzolokon a stratégiai játékokkal, mint PC-n a bunyósokkal: nem igazán keresem őket az a-dott platformon, mert a megfelelő periféria hiányában egyszerűen képtelen vagyok leülni és szórakozni velük. Más a szájíz, nem ugyanaz, mint kéne lennie. Persze ez távolról sem jelenti azt, hogy csupa rossz stratégiai program látott volna napvilágot a jelenlegi generáció konzoljain, hiszen kaptunk már például egy remek Halo Wars-t a Bungie-tól, illetve két Civilization epizódot is Sid Meier bácsitól – csak, hogy néhány kiemelkedőbb alkotást említsek. Tesztem alanya, a Slitherine Software által fejlesztett History: Great Battles Medieval is a stílus képviselői közé tartozik, viszont indult némi előnnyel nálam, ugyanis valamilyen szinten a Total War szériára emlékeztetett, aminek egykoron nagy rajongója voltam számítógépen.







A játék alapja valós történelmi eseményeken nyugszik, egész pontosan az Angolok és Franciák között zajló száz éves háborút dolgozza fel (ami 1337-től 1453-ig tartott, tehát még több is volt, mint száz esztendő). Kedveltem ezt a témát történelemből, így rögtön bevéshettem egy újabb piros pontot a (nem létező) noteszomba.
No, szóval kifejezetten nagy kedvvel estem neki a tesztelésnek, lelkesedésem valamikor akkortájt hagyott alább, amikor megláttam a botrányosan kis felbontású, élőszereplős átvezető videókat. 2010-ben, PS3-on ilyet látni cseppet sem esett jól a szememnek, ráadásul ezek után joggal számíthattam hasonlóan „kellemes" élményekre a grafika terén. Számításaim többé-kevésbé beigazolódtak: ugyan tudtam forgatni és közelíteni a kamerát, utóbbihoz vajmi kevés ingert éreztem onnantól kezdve, hogy megpillantottam a mosottas képű embereket a csatatéren. Ennél talán még a Rome: Total War is szebb volt, pedig az egy 2004-es játék. Annyi baj legyen, gondoltam, miután túltettem magam a külsőségeken, körülnéztem alaposabban is a menüben. A program lelkét a kampány módozat adja, melybe mind az angolok, mind a franciák oldalán belevághatsz. Az eseményeket egy nagy térképen fogod követni, innen irányítod majd a választott országodat, továbbá szintén itt fogod látni, hogy mely területeken kell megütköznöd az ellenséggel. A csaták kifejezetten gördülékenyen zajlanak, és ami a legjobb, hogy tényleg igényelnek némi taktikát a győzelemhez (főleg a későbbiekben). Az irányításra meglepően gyorsan ráállt a kéz, illetve pluszban még kapunk annyi könnyítést, hogy megáll az idő, amíg mi a harcosainkkal bíbelődünk.





Apropó: a különböző egységek (pl. lovasok, íjászok) kinézetét, tulajdonságait széles skálán lehet variálni, ez kifejezetten tetszett, jól elszöszöltem vele.
A kampányon kívül lehet spontán csatákat vívni („skirmish" mód), illetve van lehetőség természetesen online ütközetekre is, amennyiben találsz hozzá valakit a neten. Őszintén bevallom nekem nem annyira feküdt ez a játék, de ettől függetlenül alá kell írnom, hogy vannak jó pillanatai, a stratégiai programok kedvelőinek biztosan okoz majd néhány kellemes órát. A gond csak az, hogy ebben a nagyon erős őszi játékdömpingben talán még ők sem fognak késztetést érezni a beszerzésére.

Duke







HISTORY: GREAT BATTLES MEDIEVAL

3

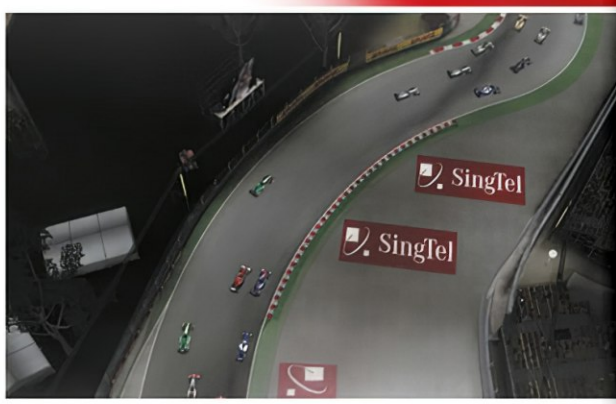
Kiadó: *Slitherine Software*
Fejlesztő: *Slitherine Software*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

F1 Formula 1™ 2010

A sajtószobában ülök. Velem szemben egy emberként figyel rám az egész világsajtó. Bejelentést várnak tőlem. Azt, amire kicsi korom óta készülök – pontosabban amióta beleszerettem a gokartozásba. Az F1 mindig is egy álom volt számomra, de legbelül úgy éreztem, sikerülhet. Az idáig vezető út nem volt se rövid, se egyszerű, ám a jelek szerint elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy az első célomat elérjem: a száguldó cirkusz tagja legyek. Leteszem-e ide is majd a névjegyem? Elválik...

Formula 1. Ami a valóságban nem adatott meg, azt sok sorstársammal együtt a virtuális arénákban tesszük meg, amikor alkalmunk nyílik rá: versenyzünk, keményen, rengeteg időt beleölve, tisztán és persze szenvedéllyel. A PS3-as utolsó konzolos alkotás után hosszú böjt következett, aminek szubjektíven nézve vége lett, objektív szempontból viszont a türelem rózsája helyett valami mást termett.

Nem titok, régóta vártam már rá, követtem a fejlesztői naplókat, fórumokat – mindent, amiből akár csak egy szikrányi információt is szerezhettem a Codemasters-hez vándorolt hivatalos F1 programról. A kiadó nem rövidtávra tervez, hanem az EA-hez hasonlóan évenként megjelenő sikeres sorozattá emelné játékát. Szó se róla, az F1-ek mindig megkövetelték valami különleges rajongást: az autón való pepecselést, a köridők állandó lefaragásának vágyát, az ideális ívek, fékezési, kigyorsítási pontok, megfelelő sebességfokozatok, a pályák betéve tudását, már ha az ember a gép mellett online is vitézkedne, ami messze a legjobb az egészben. A brit srácok miatti legfőbb aggodalmam a fizikai szimuláció kapcsán volt, ugyanis a GRID és a DiRT duettje maximum csak ezekben nem alkotott maradandót, a többi rendben volt, sőt! Ennek megfelelő is az indítás. A gép által azonnal a Karrier módozatba kerülünk, ahol egy interjú alapján lényegében az első beállításokat is elvégezzük. Öröm látni, hogy Magyarország, s emellett magyar sisakfestés is választható. Aki nagy kihívást keres, rendre a jobb szélső válaszokat adja meg (angolul nem értők kedvéért). Ezekkel eldöntjük a nehézségi szintet, a választható istállók számát (három szezon esetén 7, ötnél ugyanennyi, hétnél 3 csapat elérhető – mindig a gyengébbek felé haladva), és a pályafutásunkra szánt időt. Az itteni választásaink természetesen nem lesznek kőbe vésve, minden futam előtt állíthatunk rajtuk, hozzáigazítva aktuális tudásunkhoz a megpróbáltatások szintjét.





Nagy „szerelem", nagy elvárások

A monitor előtt ülve, a boxban álló Ferrarit nézegetve, akarva-akaratlanul az jut leginkább csak eszembe, hogy mi minden hiányzik, miközben a hibák nagyja relatíve nem zavar, nem igazán a gép ellen játszom. Alapjaiban nézve nem rossz az új F1, de, tizensokezerért, feltételezve, hogy nem mindenki megy fel vele a netre, nos, fejrázást vált ki belőlem, és némi lélektani erőpróbát, hogy ne pár oldal cenzúra felirat díszelegjen itt.

Kifejtem először a jó részét. A játék szép, mi több, az eddigi legszebb F1. Az autók élethűen, pazarul, és részletgazdagon feszítenek, minden nézetben jól használhatóak. Fanatikusoknak már csupán ezért megérheti a pénzét, szóval ez kipipálva. A hangok szerintem helytállóak, jól átadják azt az erőt, amit épp kezelünk, és az a kevés zene is kellemes nóta, ergo pipa. A pályákat végre (bocs C.E.) eszméletlen pontossággal préselték korongra, a bukkanók, emelkedők, a vonalvezetések majd mindenütt hű másai a valódiaknak. Élmény a magamfajtának, igen realisztikus látvány,







az ember valóban ott érzi magát pár centire a talajtól, de a világ tetején, hogy megannyi ragyogó és patinás helyen száguldozhat. Mindmellé jön az eddigi egyik legjobb időjárás-generátor (mai nevén: dinamikus időjárás), melynek látványától kiválóan belénk csap a „jön az eső, lesz itt káosz, kérem szépen" érzés. A vezetési, és a Codemasters-esen sajátos fizikai modellről elmondható, hogy helytálló, de megítélése igencsak emberfüggő: kinek a jobb, kinek a rosszabb értelemben. Nekem a majd később taglalt „dolgai" ellenére is tetszik, megfelelő ellenfelek esetén a kihívást is remekül fenntartja, pihenni csak az egyenesekben lesz alkalmunk. A d-pad is szerephez jutott, s noha a fékerő-elosztást sajnálatosan nem, a motor fordulatszámát, az első szárny véglapjainak dőlésszögét, és a kívánt gumitípust a következő kiálláshoz menet közben is állíthatjuk.

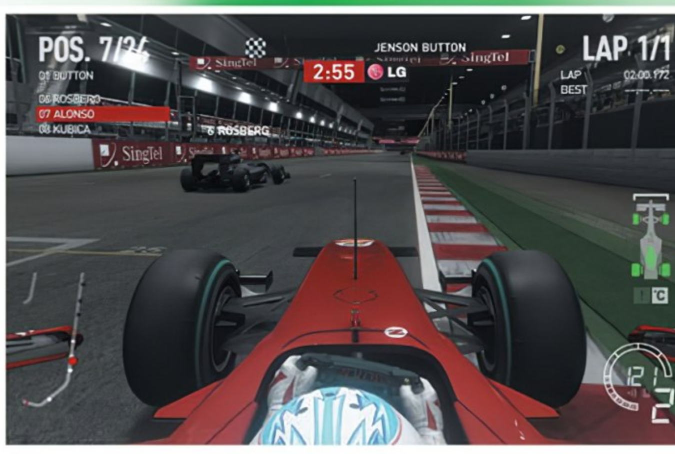




Játékmódok tekintetében sincs különösebb panaszom, amit egy F1-nek tudni kell, azt tudja, bár pár extra funkcióval, kihívással, jobban megdobhatták volna. A karrier jól helytáll, az újítások jók, el lehet vele lenni, de kicsit repetitívek, bár ad némi motivációt az, hogy a legjobbak legyünk a legaljáról, még ha csak virtuálisan is. A minimálisan teljesítendő táv versenyenként 20% / teljes futamhossz, ami által senki se tud pikk-pakk végigrohanni rajta. Teljesítményünkért tapasztalati pontok járnak, amikkel szintet léphetünk – ennek fényében keltjük majd fel a többi istállónál az érdeklődést. Én 20 felett jártam, ami a Force India-hoz lett volna jó az első szezon vége felé. Ha harcban vagyunk a címért, kiválaszthatunk egy riválist – legyőzésével egyenes út vezet az illető ülésébe. A nagydíjakon előadott performance-unkat értelemszerűen nézik, a csapatvezetés rendre megszab egy-egy minimum kvalifikációs és versenyen elérendő pozíciót. Szépen mászni felfelé a ranglétrán emellett a csapattársunk sűrű porba tiprásával lehet – viszont az, hogy első vagy második számú pilóta vagy, nem jelent annyira nagy különbséget, nem csipognak ránk rádión burkolt üzenettel, csupán egy-két fejlesztést (sosem megváltó erejűt, simán lehet nélkülük is jól menni) később kapunk meg ketteskeként. Igaz, nem mi határozzuk meg ekkor, hogy az autót melyik irányba kezdjék el fejleszteni, illetve a pénteki napokon ránk hárul a tesztelés, aminek részeként hét kör alatt kell egy szintidőt autóznunk, és kész is az új elem. Dicséretes, hogy az évközi módosításokkal az autó tényleg gyorsul, a szezon végére kész csodaautó varázsolható a gyengébbekből is.



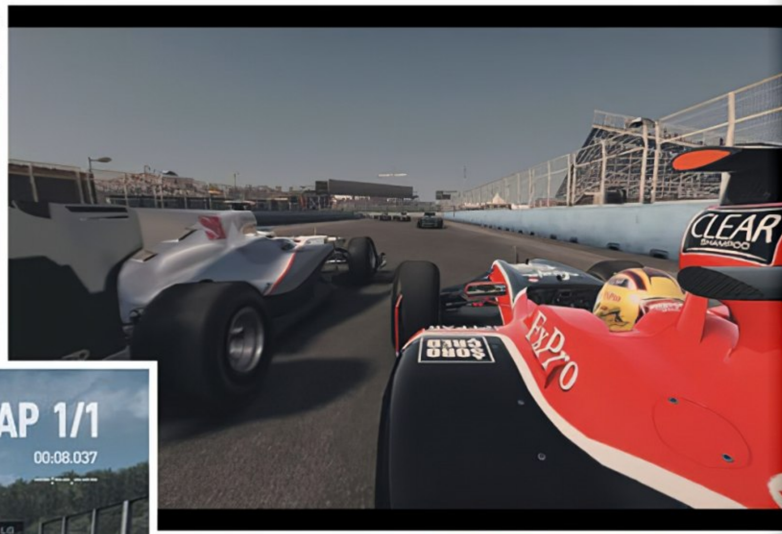
Az összkép tehát jó, remek atmoszférát teremtettek, mely sok szempontból méltó a 2010-es jelzőre, esetleg a Codemasters-re jellemző szűrt fények és színek lógnak ki a sorból. No, de mi is van a parádés felszín alatt, mert gond sajnos akad, meglepően magas számban. (A hiányosságok közül csak futólag említem, hogy nincsenek műszaki meghibásodások, safety car, felvezető-levezető körök, némi pódium és ünneplés, trófeaszoba, megnyerhető, megnyitható speciális, afféle F1-Legends modellek és pályák.)



F(ail)1

Kezdetnek néha kapunk egy kis szaggatást, ami nem épp előnyös egy ilyen játéknál, ahol a másodperc minden apró darabkája számít. A szabályos vezetést nem

igazán segítik a használhatatlan tükrök, amelyek közül pár rossz helyen is van, hiszen a valóságban a szélső elemre szerelt visszapillantókat már rég betiltották, az idei szezon elején. A gép eléggé kiszámítható A.I.-ja esetében ez még nem is akkora baj, de emberek ellen küzdve bizony elkelne a jó tükör, így marad a veteránoknak megszokott visszanézés gomb. A nehézségi szint a gépi ellenfeleknél kimerül abban, hogy csak rövidebb féktávot vesznek, eléggé gépies futamokat idézvén ezzel elő. Finom hátszél számukra, hogy üzemanyagszimuláció esetén a versenyre ők néha semmit se lassulnak. Ha már aki számít, benne van szituációba keveredünk,





átlépnénk stratégába, s előnyt akarnánk mondjuk kiautózni, terveznünk kell egy jó kiállást. Előfordul mindeközben, hogy valakik előtted is bemennek, vagy lekörözöttekbe botlasz, és a nyalókás emberünk nem enged ki a boxból, amíg a többiek örömére mindenkit el nem engedett. Akár a futamot is elbukhatjuk ezen. Érdekelne, mi történne, ha 12 autó egyszerre menne be a boxba, egy időben, ott azonos időt eltöltve. Ki engedne ki kit? Mindemellett nehéz megbarátkozni néhol azzal az automata jelenetsorral is, ahogy a gép beránt a szervizutcába, aztán kilök onnan. A pályákkal is akad gond, a rázókövek néhol az ellenségeink, ahol a valóságban előnyt jelentenének, lassítanak, amikor épp nem kéne, használatuk meg az egyik ok lehet a hirtelen durrdefektre. A helyszínek egyre jobb betanulásával ezek viszont jól kezelhetőek. Ha



jön a büntetések érdekes intézménye, amely csak bennünket hátráltat. Akkor is kioszt párat vígan, ha mi voltunk az egész hétvégén a legártatlanabbak, miközben a sajátjaival nem teszi, ha épp bénáznak (azt legalább szoktak), mindig megússzák, mi meg remélhetjük, hogy nem vesznek megint elő minket.

Verseny közben olykor a boxutcát is illendő meglátogatni (az ellenfelek ezt is hajlamosak elfelejteni, bár néha viszonzásul 10 kör alatt kiállnak kétszer is), főképp azért, hogy a rojtos gumijainkat, avagy finomságként az alkalomadtán csupán két kanyart megélő abroncsokat is lecseréljük, amelyeknek a kopása sem szimulált, hanem időskálához kötött. Cserélni előbb utóbb kell, ám ha épp



tudjuk, hol és hogyan ne forduljunk be, sok kellemetlenséget takaríthatunk meg magunknak. Azért viszont piros pont jár, hogy az ígéreteknek megfelelően egy hétvége alatt ténylegesen felgumizódik az ideális ív (látványra is), sokkal jobb tapadást biztosítva számunkra

Kitérnék még néhány problémára, amelyek segíthetnek jobb összképet adni. Tény, a nagyjuk (sok-sok) patch-csel orvosolható lenne. Például: a változókat, vagyis a törésmodellt és annak kihatásait az autóra, a fogyóeszközök (gumi, üzemanyag) szimulálását, a büntetések szigorúságát egyjátékos módban közvetlenül nem állíthatjuk, mindent a nehézségi fokozatokhoz kötöttek. Medium-on a törés még csak vizuális, Hard-tól már rendesen kihat ránk. Ahogy emeljük a tétet, úgy





lesznek aktívak a szimulálandó dolgok. Amennyiben néhány vezetési segédletet visszakapcsolunk, akkor az ellenfelek „tudása” ugyan Custom-ra vált, de lényegében azon marad, amin volt, ergo rongyolhatunk Expert-en is mondjuk automata váltóval.

Újabb kellemetlen meglepetéseket a magasabb fokozatok is tartogatnak, például amikor a gépi ellenfeleken észrevesszük, hogy ők első szárny nélkül is olyan vidáman szlalomoznak Monaco utcáin, mintha épp a Monte Carlo Casino-ban nyerték volna hülyére magukat. Az időjárás hatása is néha más dimenzióba kerül: amikor már körök óta esik, avagy szinte mindenhol áll a víz, olykor-olykor a szinte zéró vízkiszorítási értékkel rendelkező slick gumik rendesen tapadnak, mintha semmi csapadék nem lenne jelen. Rengeteg-rengeteg hiba üti fel folyton a fejét, ami a lényeget, a játékélményt, a felépített illúziót rontja sok esetben igen erősen, mert amikor épp kifogunk egy jó álljunk keresztbe más miatt. Gyakorláshoz tudom javasolni a Youtube-on való keresgélést (némelyik videóban beállítást is mutatnak). Amikor offline gyakoroltok, akkor lehetőség szerint a McLarent használjátok – eddigi tapasztalataim alapján ez az autó áll viselkedésében legközelebb az online alkalmazott „equal” erejű beállításhoz (azaz fixen mindenki ugyanolyan teljesítményű géppel, s ez által egyenlő eséllyel száll versenybe). Saját lobbyt kreálva mindent az utolsó anyacsavarig beállíthatunk. Rejtély számomra, hogy ezt miért kötötték nehézségi fokozatokhoz offline. Easy-n is kijárna szerintem a törés, gumikopás, üzemanyag fogyasztás szimulálása a játékosoknak.



Lecsúszom a papírról, szóval summázva az eddigieket: F1-es játékot fejleszteni nehéz kenyér, rengeteg az elvárás mindkét oldalon (casual, hardcore), és ehhez a szigetországi srácok egy hibákkal teli, de szerethető, élvezhető száguldozást varázsoltak a képernyőinkre. Igaz, aki sose megy fel vele a



futamot, és nagyjából a balul elsült elemek se jelentkeznek, akkor egy remek alkotás érzését kelti. Ami a meglepő, hogy ez csupán néhány a megannyi fel-felbukkanó hibából, amelyek csak arra várnak, hogy felfedezd, igazándiból bétatesztere vagy az F1 2011-nek.
A sirámot ezzel befejezem, de a félreértések elkerülése végett: nem f*s játék, hanem hibás, a javítás úton van hozzá, kérdés, mekkora mértékű.

Térjünk át a számomra legkedvesebb részre, a multiplayer-szekcióra és annak lehetőségeire. Az ugyebár manapság alap, hogy van, viszont ez magunkkal együtt csak 12 fő számára lehetséges. Sebaj. Négy előre tárolt módozat van, ahol szinte az összes paraméter előre be van állítva, csak a vezetési segédleteket állítgathatjuk, illetve az autónkon pepecselhetünk egy keveset. Ezek a Sprint (a törés vizuális, csak futam van, semmi sem kopik), a Pole Position (magától értetődő) a Grand Prix (mini-versenyhétvége) és az Endurance. A büntetések mindegyikben jelen vannak. Tanácsos a sprinttel kezdeni, egyrészt megtanulni pár dolgot, valamint kiismerni azokat, akik csupán más versenyét kívánják tönkretenni. Kis rutinnal kiszúrható, kivel kell vigyázni, és elsajátítható, hogy az első kanyarok után se netre, a javítások nélkül több kellemetlenséggel kell, hogy szembenézzen. Mindazonáltal ez egy remek ALAP, ami a szégyenfoltjai mellett el tudja hozni a nagybetűs Hangulatot. Az értékelőben látható számot mindenki kezelje a saját belátása szerint, mert mint végleges verzió, hát nem az igazi. Szubjektíven meg ez van, és én örülök neki, mert az irány jó. Miksu, [KNT]KATT, és le ne hagyjam, magyar versenytársaim, találkozunk online!

RBaly

F1 2010

3/4

Kiadó: ***Codemasters***
Fejlesztő: ***Codemasters***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***



Sengoku Basara Samurai Heroes







A beat'em upok ideje lejárt. Ez szomorú, de igaz, sajnos a '80-as és '90-es években (főleg árkád gépeken) agyonsztárolt műfajnak ma már vajmi kevés képviselője akad. Az az igazság, hogy fogalmam sem volt róla, hogy az fog a kezembe akadni, amikor RBaly megkért, hogy a Sengoku Basara Samurai Heroes-t írjam meg én. De amikor megkaptam, és betettem a gépbe, tudtam, hogy ez nekem valahonnét ismerős. Tudtam, hogy már láttam valahol. Jól rá



is gugliztam a dologra, és ekkor szembesültem vele, hogy a játék nem más, mint a 2005-ben megjelent Devil Kings egyik folytatása, csak ezúttal megtartva a sorozat – csak nagyon kevesek által ismert – japán címét. Maga a Devil Kings, és sorozatának többi tagja nem is igazán volt szimpla beat'em up, hanem inkább annak keveredése a hack'n slash-sel. A Sengoku Basara rengeteg folytatást megért már, csak sajnos egyetlen egy sem jutott ki a szigetországból. Egészen eddig…



Na persze nem is véletlen, hogy nem kaptuk meg a széria egyetlen részét sem, hiszen az érdeklődés felé alighanem valahol a béka nyálkás kis zöld ülepe alatt lenne, és sejtéseim szerint lesz is esetünkben. De a Capcom most nagy fába vágta a fejszéjét, hiszen megkockáztatva a bukást, világszerte megjelentette a sorozat legújabb részét. De a mi szempontunkból lényegtelen is, hogy ez üzletileg jó döntés volt-e. Ami igazán fontos, hogy nekünk játékosoknak jó döntés-e leemelni a Sengoku Basara Samurai Heroes-t a boltok polcairól? Az igazat megvallva: aligha. Bár a műfaj szerelmese vagyok, és továbbra is várom és keresem azt a jelen generációs stuffot, ami végre méltóképp viszi tovább a beat'em upok hagyatékát, sajnos ezúttal sem találtam meg. Az egyetlen dolog, ami a játékot megkülönbözteti egy gyenge hack'n slash-től, az a kétjátékos mód. Ha ez nem lenne, alighanem idegrohamot kaptam volna a tesztelés első öt percében, így azonban némileg értékelhetőbb lett az összkép. A Single Playert gyakorlatilag másfél óra szerencsétlenkedés után feladtam, láttam, hogy a fájdalmas ketteskénél feljebb a jóisten se fogja húzni a cuccot, ha ezt erőltetem. Néhány baráttal, és egy rekesz folyékony kenyérrel már jóval inkább más volt a helyzet, de azért ez sem fedte le kellőképpen a valóságot (ahhoz alighanem LSD-znem kellett volna): a Samurai Heroes bődületesen összecsapott lett. Bár a grafikára a „gyenge" is egy rendkívül lágyszívű kifejezés lenne, osztott képernyő esetén még így is gyakori a framerate zuhanás, ami valószínűleg a rengeteg ellenfélnek köszönhető. „Hó, rengeteg ellenfél? Akkor biztos nem egyszerű elbánni velük!", gondolhatja a naiv kis olvasó. De az, az AI minden képzeletet felülmúlóan buta, alighanem, ha kikapcsoltam volna a kontrollert, akkor sem szedtem volna össze több sérülést. Tudományuk mindösszesen annyiból áll, hogy amennyiben lehetőségük van rá, körbevesznek a létező minden irányból, és nem csinálnak veled semmit. Ha pedig (legnagyobb vesztükre) két játékos is rájuk veti magát, nincs az az erő, ami levesz az életetekből. Zenéből nem hallottam túl sokat, ami volt, az bőven vállalható volt, ellentétben a grafikával, ami ahogy feljebb említettem, pocsék. Azok alapján, amit a Wii verzióból láttam, semmivel sem gyengébb, mint a PS3-as, ami azért elég röhejes.



Nem hiszem, hogy van olyan indok, ami miatt a Sengoku Basara Samurai Heroes-t tényleg érdemes lenne megvenni, jelenlegi árán legalábbis biztos nem. Csúnya, nehezen irányítható, buta, sőt, minden egyéb szempontból a középszerű alá sorolható be. Több órás tesztelés után a kétjátékos módot tudom egyedül felhozni pozitívumnak, és az hiába szórakoztató egy-két órán át, a végtelen önismétlés és unalom azt az élvezetet is kiírtja a játékból. A beat'em upok tényleg halottak, és még mindig nem jött semmi, ami feltámasztaná ezt a rég elfeledett műfajt!

rolmanus

SENGOKU BASARA: SAMURAI HEROES

2/3

Kiadó: ***Capcom***
Fejlesztő: ***Capcom***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Wii Party™

Mii-k egymás ellen











A Wii egészen a legutóbbi időkig, a konkurens cégek mozgásérzékelős infrastruktúrájának kifejlesztéséig és piacra dobásáig a parti játékok terén is egyeduralkodónak számított; sőt, tulajdonképpen a Nintendo ismertette meg a műfaj alapjait a szélesebb játékos rétegekkel a Wii Sports-on, a Wii Play-en vagy a Mario Party-n keresztül. Viszont miután volt szerencsém testközelből tapasztalni, hogy – azonos műfajon belül – a Sony Move-ja mire képes, azt gondolom, ez a gyermeki megközelítés és az elnagyolt irányítás a közeljövőben kevés lesz a versenyben maradáshoz, mely jellemzők a most tárgyalt Wii Party-ra is érvényesek.



A Mario Party utódjának számító, külön Wiimote-tal érkező anyag kínálata ugyanakkor meglehetősen bőséges: több mint nyolcvan mini játék közül választhatunk! Ezeket tulajdonképpen mindenféle felállásban magunkhoz vehetjük, melyek egy konzolparti keretein belül előfordulhatnak. Háromféle stílust találunk, a főmenüben a részt vevő playerek számát és a várható játékidőt is tanulmányozhatjuk. A karaktereket itt a Wii-n létrehozott Mii-k jelentik; ha nincs letárolt emberünk, akkor vendég Mii-k fognak bennünket képviselni az események során.



Az első szekció a parti játékoké (Party Games), melyekben maximum négy fő vehet részt. Itt találunk egy táblás társasjátékot, a Board Game Island-et, mely dobókockás alapszerkezete révén inkább a szerencsére épül, mint a képességekre. Ennek ellenére nekem tetszett! A világ nevezetességeit fényképező Globe Trot sajnos már bonyolultabb szabályrendszeren alapul; ebben az győz, aki a legtöbb fotót tudja elkészíteni. Választhatunk egy szerencsekerék-stílusú mókát is a Spin-Off személyében, valamint bingózhatunk is, ha a Mii of a Kind mellett döntünk. A második nagy csoportban (House Party Games) a fizikai interakcióra épülő cuccokat találjuk, melyekhez legalább két player szükséges; míg vannak kizárólag két főre tervezett anyagok is (Pair Games). Mindezek közös jellemzője az elég gyakran felbukkanó mini játékok sorozata, melyek a résztvevő játékosok sorrendjét, helyezését hivatottak meghatározni. A lehetőségek tárháza igen széles, bár túlnyomórészt nem túl izgalmas. Lehet versenyt futni, élő tekézni, egymást vízbe lökni egy rugós szerkezet segítségével, focizni, autóversenyezni, zombik elől menekülni, különböző dolgokat gyűjtögetni, sőt, ufókat fényképezni. Ezek a mini játékok a Wiimote alapvető funkcióira épülnek: rámutatás, döntögetés, NES kontrollerként való alkalmazás – valljuk be, mindez kezd kissé idejétmúlttá válni. Érdekesebb anyagokat a House Party szegmensben találunk. Ilyen az egyensúlyozásra építő Balance Boat, az állathangokat felismertető Animal Tracker, vagy a Wiimote-ot kézből-kézbe dobáló Time Bomb. Ezek valóban képesek bulihangulatot teremteni!





Audiovizuális szempontból semmi különöset nem tudok említeni: a grafika színes, de minimalista, a zene pedig sokszor inkább idegesítő. Akik sokszor



és szívesen játszottak a platform korábbi parti játékaival, kiváltképp a Mario Party-val, azok szerintem ebben az anyagban sem fognak csalódni, viszont akik kissé komolyabb, látványosabb, mélyebb élményre vágynak, azok vegyék az irányt a konkurencia felé.

Petúnia

WII PARTY

3/4

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Nd Cube***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

Gunblade NY: Special Air Assault Force – Arcade Hits Pack – L.A. Machineguns: Rage of the Machines

A Wii mozgásérzékelős irányítása ugyan ma már nem számít kizárólagosnak, a múltban szép számmal jelentek meg a gépre lövöldözős játékok – a régi idők árkád manufaktúrájának tulajdonosa, a SEGA a korábbi Ghost Squad vagy The House of the Dead anyagok után most újabb két klasszikust dobott piacra egy gyűjteményes kiadás formájában.



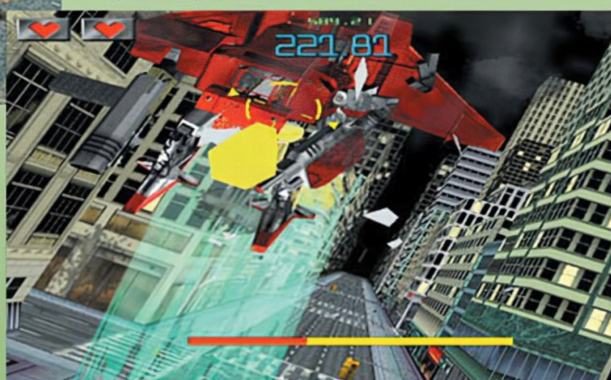
Az étlap első fogása a Gunblade NY: Special Air Assault Force, mely eredetileg 1995-ben jelent meg, az akkor éledező 3D-s éra egyik előfutáraként. A koncepció szerint egy vadul pörgő-forgó helikopter lövészeként irtjuk a New York City lakosságát fenyegető, android terrorista csoportokat. A kabinetben egyszerre két player játszhatott, az irányítás rezgőfunkcióval ellátott light gun kontrollerekkel került megvalósításra. Érdekesség, hogy a fejlesztők állítólag olyan mértékű élethűségre törekedtek, hogy a Time Square-től kezdve az 5. utcán át az Egyesült Nemzetek épületéig lemodellezték New Yorkot! A gép meglehetősen népszerű volt a játéktermekben.

Én ugye távolról sem számítok veteránnak sem a retro árkád gépek, sem az újkori shooterek témájában, mégis elég jól elboldogultam a Gunblade-ben: lényegében nincs többről szó, mint az R folyamatos lenyomva tartásáról, és az ellenfelek becélzásáról. (Zapperrel természetesen autentikusabb a móka.) Egy könnyű és egy nehezebb fokozatban is kipróbálhatjuk magunkat. A szerzett pontokért egyre magasabb rangfokozatba kerülünk, valamint új fegyvereket nyithatunk meg. Az L.A. Machineguns: Rage of the Machines „őse" két évvel fiatalabb, 1997-re tekint vissza. Ennél a kabinetnél is egyszerre két játékos tevékenykedhetett. Itt is light gun joystickokkal lehetett tömegpusztítani, melyek az ellenfelek eltalálásakor rezegtek. A Gunblade géppel ellentétben az L.A. Machineguns speciális padlózattal rendelkezett, ami ugyancsak vibrált, amikor golyózápor alá vettünk egy ellenséges kreatúrát – elképzelve valóban fílinges lehetett!





Összesen négy helyszínen – Los Angeles, Las Vegas, az Alcatraz és Yoseville –, valamint egy ráadás pályán, a Félelem Völgyében szórhatjuk a golyózáport a Gunblade-éhez hasonló körbeforgós rendszerben. Viszont ez a játék a kombókat is pontozza: az ellenfelek sikeres eltalálásával egy mérőt töltünk fel fokozatosan a célkereszt körül, és minél tovább marad aktív ez a sáv, annál több pontot kapunk. A környezeti objektumok is számítanak! Az ártatlan emberekre viszont figyeljünk, az ő megölésük pontveszteséggel jár! Mindkét játéknál működik a Wiimote/Zapper rezgő funkciója (találat közben), valamint a „kommentátor" hangja a mikrofonon keresztül érkezik. Többjátékos mód offline lehetséges két fő részvételével. Ahhoz képest, hogy milyen mérhetetlenül messze áll tőlem az árkád lövöldék stílusa, egész jól elszórakoztam ezzel a cuccal, viszont nem kevesebb, mint egy óra alatt mondhatni teljesen végigjátszottam – ha nem is nehéz, hanem normál fokozaton. Az eredeti árkád masinák rajongói persze biztosan nagyobb potenciált látnak benne, úgyhogy az anyagot kizárólag csak a stílus rajongóinak ajánlhatom.











Petúnia

GUNBLADE NY & LA MACHINEGUNS

3

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***SEGA***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

GREASE

GREASE

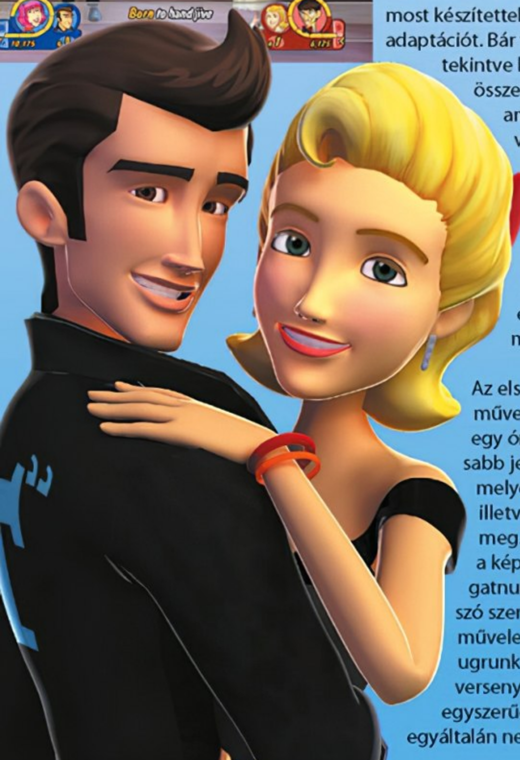




A Konzol Magazint forgató játékosok közül bizonyára csak kevés olyan akad, akiben ne pendítene meg érzelmi húrokat a Grease cím említése, legyenek azok pozitívak avagy negatívak. Nőnemű gamerek esetén inkább az előbbire tippelek; legalábbis magamból kiindulva, akinek usque tizenöt éve a fentebb nevezett film volt az átlag kétnaponként magához vett szellemi tápláléka. Nem kicsit csodálkoztam tehát a tényen, hogy eme több, mint harminc éves alkotáshoz csak most készítettek videojáték adaptációt. Bár vannak olyan filmek, sorozatok – utóbbiakat tekintve kiváltképp a sírrablós tematikájú, két szereplő összehangolt munkájára épülő Relic Hunter –, amelyek szinte ordítanak egy interaktívabb verzió után, a Grease lett volna az utolsó, ami ebben a vonatkozásban eszembe jut. Egy musical inkább csak karaoke anyagok készítéséhez nyújthat használható alapot – ezt a fejlesztő Big Head Games is így gondolta, néhány mini-játékkal fűszerezve. A bajok ott kezdődnek, hogy sajna sem az egyik, sem a másik összetevő nem közelíti meg a film által képviselt színvonalat.



Az első, amit a korongot a Wii-be pattintva művelhetünk, a Story mód. Ebben a nem egészen egy óra alatt lezúzható szekcióban a film legfontosabb jeleneteit élhetjük át mini játékok formájában, melyeket a filmből kivágott, rövid jelenetek, illetve a történetet ismertető szövegek előznek meg. A ritmus alapú játékoknál a Wiimote-ot kell a képernyőn megjelenő nyilak irányába mozgatnunk, Balance Board használata esetén pedig szó szerint billegnünk. A másik típus az akciósabb műveletek csoportja, amikor pl. gátfutó versenyen ugrunk át akadályokat, szerelünk autót vagy éppen versenyezünk – ezekről elég annyi, hogy rendkívül egyszerűek, primitív és a finomabb mozdulatokra egyáltalán nem reagáló irányítással.



A második lényeges módusz a Party szegmens. Összesen nyolc játékos vághat neki az erőt próbáló feladatoknak a Wiimote, a Balance Board, sőt – akad ilyen minden háztartásban, ha már a játékhoz nem adnak – egy mikrofon segítségével. Itt az egyik csapat a mini játékokkal foglalatoskodik, a másik pedig énekel. A mini játékok minőségét ld. feljebb; a karaoke egész jó lenne, ha a szövegek nem lennének kicenzúrázva! Jól olvastad, ilyen létezik egy romantikus musical játékadaptációjában! Olyan szavak kerültek kicsillagozásra, mint „vágy", „sz*r", „ágy", „szüzesség"… a prüdéria mértéke jelen esetben olyan magasságokba szökik, hogy még tűzoltó létráról sem lehetne elérni a tetejét. Nem tudom, miért nem applikáltak egy 18+-os opciót a game-be, mellyel ezt az idegesítő jelenséget ki lehetne kapcsolni…



A Quick Play mód végül is az előző kettő ötvözése, melyben tetszőlegesen kiválaszthatjuk bármelyik mini játékot, és szórakozhatunk vele egyes vagy többes számban.

Nagyjából ezekről van szó. A grafika rajzfilmszerű szeretne lenni, ám egyes esetekben tizenöt évvel ezelőtti állapotokat tükröz, és még rosszabb, hogy a szereplők szája nem mozog éneklés közben! A zenei oldalt elrontani a fenti cenzúrázásnál jobban nem sikerült. A film rajongói összességében jobban járnak egy Grease karaoke DVD beszerzésével, de ha nem tántorították el őket a fentiek, akkor inkább csak kölcsönzésben vagy jóárasított termékbeszerzésben gondolkodjanak.

Petúnia

GREASE

2

Kiadó: ***505 Games***
Fejlesztő: ***Big Head Games***
Multiplayer: ***2-8 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

A becsületrendet a legjobbak kapják, akik bátorságukkal, vakmerőségükkel hűen és sikeresen szolgálták hazájukat. Négy szerencsés katona bebizonyíthatja, milyen fából faragták, amennyiben helyesen válaszol az alábbi kérdésünkre (két X360-as és két PS3-as verziót sorsolunk ki):



Kérdés: Melyik fejlesztőcsapat segédkezett az idei Medal of Honor multiplayer részének elkészítésében?

A választ MoH tárggyal küldjétek be, megjelölve azt is, melyik platformra szeretnétek a játékot (X360 vagy PS3). A nyereményjátékot köszönjük az Electronic Arts-nak.

A fiatal Ezio megpróbáltatásai a reneszánsz Itáliában még nem értek véget. Hősünk kénytelen újra minden speciális képességét latba vetni, hogy az őt érő sérelmeket megbosszulja. A helyszín ezúttal Róma lesz, ahol a történet mellett végre online csatákban is megmutathatjuk, ki a legméltóbb az Assassin-jelzőre. Négy olvasónk mindezt grátisz megteheti, csupán egy helyes választ várunk cserébe (három PS3-as és egy X360-as verzió közül):



Kérdés: Ezio fiktív karakter ugyan, de a történet szerint melyik esztendőben született ő?

A választ postagalambbal küldjétek, ACB tárggyal, illetve jelöljétek meg a kívánt platformot is (X360 vagy PS3). A nyereményekért nagy köszönet a bérgyilkosok vezetőségének, az AN-TEC Kft.-nek.

Albion világában a Hősök mindig is nagy tiszteletnek örvendtek, ám az iparosodás korára szinte már csak mendemondának számított a létezésük. Bizonyítsd be, hogy tévedtek, és a tudomány állását meghazudtolva léteznek még csodák, kiemelkedő képességű vezetők, akár jó, akár rossz szándékokkal vezérelve. Mindössze ki kell derítenünk, hogy a megfelelő vér folyik-e az ereidben. A szerencsés egy Fable III-mal lesz gazdagabb!



Kérdés: Melyik ismert angol színész alakítja hű komornyikunkat a Fable III-ban?

A válaszokat Fable III tárggyal küldjétek be. A játékokért köszönet illeti a Hősök Céhét, a Microsoft Magyarország Kft.-t.

A válaszaitokat egységesen a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre várjuk (a levélben adjátok meg a nevetek mellett a pontos címeteket is)! Egy embertől játékonként csak egy megfejtést fogadunk el, a többszörös beküldés kizárást von maga után! Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2010. november 14-e!

Racket sports







Egy újonnan piacra dobott mozgásérzékelős irányító képességeit legjobban prezentálni képes programok egyértelműen a sportjátékok (a lézerkardosok mellett, de ezekre valamiért egy fejlesztő sem vevő), így aztán cseppet sem meglepő, hogy a PlayStation Move megjelenésével egy időben felütötte a fejét néhány ilyen témájú matéria. Jómagam is egy efféle darabbal szerettem volna kezdeni a Sony „színváltós fagyijával" történő ismerkedést, ezért az e havi négy tesztelésre elhozott alany közül a Racket Sports-ra esett először a választásom. Na jó, valójában szerepet játszott a dologban az is, hogy ezzel kellett végeznem a legkorábban (a munka kötelez ugye), kicsit aggódtam is, hogy nem tudok majd rá elég időt szakítani – félelmem azonban gyorsan szertefoszlott, amikor kiderült, hogy a programmal elég volt durván tíz percet eltöltenem, és már szinte minden szegmensét ismertem.
Igen, a Racket Sports sajnos ennyire vérszegény tartalom szempontjából, de azért vessünk egy gyors pillantást a korongon található dolgokra. Ahogy a címből is látszik (racket = ütő), csakis kizárólag ütővel játszott sportágak állnak rendelkezésre, ennek fényében a választható opciók között megtalálható a tenisz (az eredeti mellett a tengerparti változat is), asztalitenisz, squash, valamint a tollas. Mindegyikre ugyanaz a probléma áll fent: nem követelnek másfajta játékstílust a playertől, és néhány perc gyakorlás után gyakorlatilag csukott szemmel is lealázható a gépi ellenfél, bármiféle erőlködés nélkül. Szerencsére a program legalább támogat online és offline többjátékos funkciót, ami talán csempészhet egy kis üde színfoltot a játékmenetbe, de tartós szórakozást félő, hogy ez sem fog biztosítani hosszútávon. A Racket Sports sajna még Move nyitócímként is csak szódával megy el, ezért ha valami komolyabb, több mozgást igénylő stuffra vágysz, melegen ajánlom beszerzésre a Sports Champions-t ehelyett.

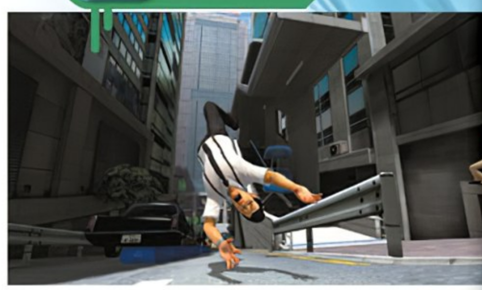
Duke

RACKET SPORTS

2

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Asobo Studio***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Kung Fu Rider







A Kung Fu Rider tökéletes iskolapéldája annak, hogyan kell béna megvalósítással elrontani egy remek alapötlettel rendelkező játékot. A program kissé elborult ideája első ránézésre valóban nagyszerűnek tűnik: egy kerekesszéken (illetve egyéb gurulásra alkalmas tárgyon, mint például porszívón vagy babakocsin), meredek lejtőkön gurulva kell megmenekülnöd a folyamatosan nyomodban loholó Triádok (nagyon leegyszerűsítve ők a yakuzák kínai megfelelői) elől. Mindez nem csupán az eszköz megkérdőjelezhető alkalmassága miatt nehéz feladat, hanem azért is, mert közben számos akadály nehezíti a célba történő eljutást. Kiváló recept egy ügyességi játéknak, mely sajnos rossz hozzávalókból lett elkészítve.
Az egész dolog pikantériája természetesen a Move által nyújtott újfajta irányítási metódus, a gond csak az, hogy a Kung Fu Rider az utolsó olyan játék, amire értelme volt ráerőltetni ezt a funkciót, a stuff rendes kontrollerrel is teljesen jól irányítható lenne, sőt, talán még jobban is. Maga a kezelés egyébként nem túl bonyolult: a fagyi fel és le mozgatásával hajtjuk meg a „járművet", navigálni pedig az irányító oldalra döntésével lehet. A középen található Move gomb lenyomásával pörgő rúgást kivitelezhetsz (ez elsősorban az utadba kerülő járókelők eltüntetése céljából hasznos), ugrani pedig a kontroller függőleges meglendítésével tudsz. Igényel némi megszokást, de onnantól kezdve már viszonylag könnyen vehetőek az akadályok. Ennek ellenére olykor biztosan bele fogsz majd zavarodni, és ennek általában nagy valószínűséggel esés a vége. Ilyenkor egy igencsak mókás jelenetnek leszel szemtanúja, ahogy az irányított emberkénk (belőlük kettőt választhatunk, egy fiút és egy lányt) zakózik egy hatalmasat. Pályákból sajna nem került be valami sok, nagyrészt ugyanazon helyszíneknek a különböző variációin fogsz leszáguldozni.
Zárásként csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy hazudnék, ha azt mondanám, nem töltöttem el néhány kellemes pillanatot a programmal, azonban ennél jóval több potenciál rejlett a Kung Fu Riderben.

Duke

KUNG FU RIDER

2/3

Kiadó: ***Sony***
Fejlesztő: ***Japan Studio***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

EyePet Move Edition

Érdekes, hogy alapvetően egyáltalán nem én vagyok a célközönsége ennek a játéknak, mégis kifejezetten jól el tudtam szórakozni az EyePet-tel. Ennek azt hiszem, az lehet az egyik legfőbb oka, hogy nagyon csípem a központi figuráját: ezt a kis fura, majomszerű lényt. Persze nem annyira, hogy csak miatta beszerezzek egy PlayStation Eye kamerát (illetve magát a szoftvert), de a készhez kapott, Move támogatással ellátott tesztanyag tökéletesnek bizonyult arra, hogy végre közelebbről is megismerkedjek ezzel az aranyos szőrgolyóval.
Miután a tutorial utasításainak megfelelően beállítottam az optimális fényerőt (nem túl világos, nem túl sötét), valamint a kamera helyzetét a szobámban (a föld felé kell néznie), jöhet maga a pet kiköltése tojásból. Ennek teljesítése jópofa folyamat, és itt már rögtön használnod kell az irányítót is egy-két dologra. A kontroller igazából – hasonlóan a Start the Party!-hoz – különböző eszközöket fog megtestesíteni, mellette továbbra is sokszor kell majd a kezedet használni. Ebből gondolom már kiderült mindenki számára, hogy az új feature nem ad túl sok újat a már meglévő dolgokhoz, a Move kis bónuszként van jelen csupán. Ezzel fogod többek közt etetni, fürdetni, szórakoztatni a jószágot – a fagyi mindig az általad kívánt tárggyá alakul át. Igazából egyetlen alkalommal éreztem valóban úgy, hogy jól jön a Move-támogatás, ez pedig a rajzolós rész. Míg az eredeti változatban szükséged volt papírra és filctollra (ha jól rajzoltál, a végleges képet felismerte a kamera), addig itt az irányító segítségével már azonnal, közvetlenül a képernyőre is lehet alkotni. Ez sokkal kényelmesebbé és egyszerűbbé teszi az egész folyamatot, de ha mégis jobban preferálod az eredeti szisztémát, természetesen maradhatsz annál a továbbiakban is.
Értelemszerűen az EyePet: Move Edition azok számára lesz jó vétel, akik már rendelkeznek a Sony új irányítójával, és ez idáig halogatták a program beszerzését, ettől az aprócska rétegtől eltekintve viszont nem hiszem, hogy akárki mást megmozgatna a játék.









Duke

EYEPET: MOVE EDITION

3/4

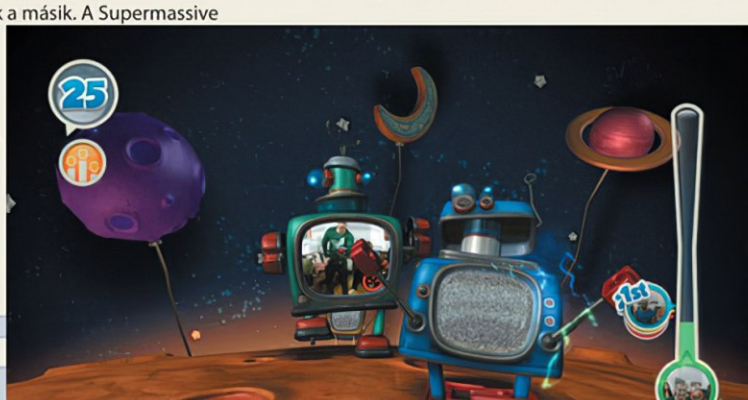
Kiadó: **Sony**
Fejlesztő: **London Studio**
Multiplayer: **nincs**
Online: **nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**
Hang: **DD 5.1**

Start the Party!

A jópofa minijáték-kollekciók általában a konzolos partik elengedhetetlen kellékei. Azt hiszem, hogy az efféle „buli stuffok" legfőbb zászlóvivője az előző generációban talán az EyeToy volt, elvégre mindegyik része rendelkezett azzal a közös jellemvonással, hogy bármilyen összejöveteleken képesek voltak konstans röhögő görcsöt generálni mind a játékosban, mind azokban, akik csak azt nézték, hogyan szerencsétlenkedik a másik. A Supermassive Games által fejlesztett Start the Party! rendkívül hasonlít az előbb említett EyeToy-hoz, hiszen itt is több apró játékmód közül lehet válogatni, melyek középpontjában maga a – PlayStation Eye által képernyőre vetített – player áll. Egész pontosan kilenc darab ilyen mini játék került fel a lemezre, mindegyiknél más és más eszközt testesít meg a Move kontroller.
A Picture This-ben kiélheted művészi vágyaidat, folyamatosan megjelenő alakzatokat kell időre kiszínezned az ecset segítségével, a Bug Bashin'-ben bogarakat csapsz agyon valamilyen agyonhasznált teniszütővel, hajat vágsz és festesz a Cut and Colour-ban, plüss Godzilla elől (frankón) túlélőket mentesz ki egy helikopterrel a Roof Rescue-ban. Színes buborékokat durrantasz ki a Poppin'-ban, agresszív robotokat semmisítesz meg a Robo Rumble-ben, ejtőernyős csókákat legyezel tutajra a Parachute Panic-ben, szellemeket irtasz elemlámpával a Spooky Shootout-ban, és végül, de nem utolsósorban viccesen kinéző kiscsibéket repítesz fészkübe egy ventilátor segítségével a Blown Away-ben. Némelyikkel jól szórakoztam, volt, amelyikkel kevésbé, de bármelyik mini játékról is legyen szó, a Move precizitását sehol nem érheti panasz: száz százalékig pontos, szinte késés nélkül követte le a mozgásomat. Parti játék lévén, természetesen többedmagaddal is játszhatsz, sőt, kifejezetten ajánlott mások beinvitálása a mókába, amennyiben hosszabb távon is jól szeretnél szórakozni a Start the Party!-val.







Duke

START THE PARTY!

3/4

Kiadó: **Sony**
Fejlesztő: **Supermassive Games**
Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**
Hang: **DD 5.1**

DRAGON BALL Z: TENKAICHI TAG TEAM





DRAGON BALL Z TENKAICHI TAG TEAM

Bár Son Goku kalandjai már több mint tíz éve véget értek, gyakorlatilag a '90-es évek elejétől kezdve nem tudnék olyan esztendőt említeni, amikor ne látott volna napvilágot legalább egy Dragon Ball játék. Hogy jó ez így, vagy sem, azt mindenki döntse el maga, de ez tény. Ezen temérdek szoftver legnépszerűbbjei a 2005 óta gyakorlatilag folyamatosan megjelenő Budokai Tenkaichi programok (melyeknek egyik alfaja a tavaly nextgen gépeken debütált Raging Blast, ami jövő hónapban folytatást is kap), s tesztalanyunk is ezek közé tartozik. A Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team szinte minden elemében ugyanolyan, mint a sorozat korábbi részei, így új közönséget biztos nem szólít majd meg, ám a már meglévőt továbbra is remekül le fogja kötni.



Azok tehát, akiknek már volt szerencséjük a korábbi Tenkaichi játékokhoz, elég hamar belemerülhetnek az akcióba, nem csak a játékmenet, még az irányítás is szinte egy az egyben a korábbi (PS2-es) játékokat idézi. Továbbra is egy verekedős stuffal van dolgunk, ami az anime hangulatát követve, az oldalnézetből kimozdulva, nagyobb terekre küldi a harcosokat. Még mindig rengeteg karakter áll rendelkezésünkre (igaz, itt „kisebb" visszalépés tapasztalható, 153-ról 70-re, ám még így is a legnagyobb gárdája van a PSP-n), akiket kedvünk szerint fejlesztgethetünk, erősíthetünk. A különbség az, hogy a Tenkaichi 2-3 5 vs. 5 rendszerét felváltotta egy 2 vs. 2-es, ám a csapattagok most nem egymást fogják váltani, hanem egyszerre lesznek a csatatéren. Ennél fogva maguk a pályák kicsit nagyobbak és egyszerűbbek lettek, a kavarodások elkerülése végett. Sajnos emiatt a sorozatból jól ismert, nevezetesebb helyek közül mellőznünk kell azokat, amelyek nem elég méretesek 4 harcos számára, ugyanakkor nem értem, miért nem lehetett csak simán beállítani, hogy egy adott pályán kizárólag 1v1-ben mehessen a bunyó? Az említett egyszerűség pedig kicsit olyan hatásúvá teszi a harctereket, mintha folyton csak egy szimpla, sík pálya, különböző színű változatain harcolnánk. És persze továbbra is rombolható a környezet, de míg korábban rendesen felépített, lecsupaszítható helyszíneket kaptunk, ezúttal kicsit olyan érzésünk van, mintha a kisebb-nagyobb sziklákat csak simán odasz*rták volna a semmi közepére, hogy legyen mit szétvernünk. A pályák pedig hiába átláthatóak, néha így is kicsit össze-vissza lesz a bunyó, főleg akkor, ha segítőtársunk elhalálozik (vagy ha eleve 2 vs. 1 harcot nyomunk), és ketten püfölnek minket egyszerre. Persze ujjongásra így is több az ok, mint panaszra, hiszen ennél jobban nehezen lehetett volna a nagygépes verziók varázsát lekicsinyíteni, két játékos összedolgozása pedig egészen új színt vihet a harcba, sőt, az élettöltő varázsbabok bevezetésével a bunyók nem is feltétlenül lesznek rövidebbek, mint nagygépen, tíz harcos esetén. Tartalmilag szintén minden rendben van, a fent már említett karakterszám több, mint korrekt, a grafika ennél szebb műfajon (és persze gépen) belül nehezen lehetne, és bár kissé kevés a zene, és a szinkronok is kezdik unni, hogy már vagy 15 éve ugyanazt a történetet mesélik el, az átlagos szintet ez is hozza.







Persze ne feledkezzünk el róla, hogy bármilyen jó is DB játéknak a Tag Team, CSAK DB játékként állja meg igazán a helyét. Egy, a sorozattól távol álló ember számára továbbra is érdektelenek lesznek a karakterek, támadásaik, túl bonyolult lesz a kezelés, „megamúgyiskiezasoksárgahajúidióta?". Azonban azok, akik kedvelik a Dragon Ball-t, és/vagy a Tenkaichi játékok is előkelő helyet foglalnak gyűjteményükben, adjanak egy egészet a végeredményhez, mert az új jövevényt is bátran fogadhatják tárt karokkal, nem fognak csalódni.

rolmanus



DRAGON BALL Z: TENKAICHI TAG TEAM

3/4

Kiadó: **Namco Bandai**
Fejlesztő: **Namco Bandai**
Multiplayer: **nincs**
Online: **2-4 fő (WiFi)**
Felbontás: **-**
Hang: **-**



GHOST RECON PREDATOR

Csináljuk hármasban!



Ahogy telik az idő, egyre nehezebbé válik a várakozás, a pontos megjelenési dátummal még továbbra sem rendelkező Ghost Recon: Future Soldierre. A türelmetlenségünket enyhíteni próbáló Predator Sri Lanka szigetére viszi a sorozat PSP-s rajongóit, az eddigi helyszínektől és karakterektől teljesen független, új történetet bemutatva. A kérdés már csak az, hogy ezt vajon azon technikai gikszerek kikerülésével teszi-e, amelyek miatt keserű szájízzel kellett letennünk az Advance Warfighter 2 hordozható változatát?



Az első és legfontosabb: ezúttal nem egyszemélyes hadsereg vagy. Azt hiszem, mindenekelőtt ezt kell megemlítenem a Predator-ról, hogy elődjével ellentétben tényleg egy (háromfős) csapat vezérlését adja a kezünkbe. Ennek hála, végre megkapjuk a sorozat legnagyobb nagygépes erősségét, a multiplayert, és egyszerre hárman vethetjük neki magunkat a hatalmas méreteket öltő tűzharcoknak, illetve egyszemélyes mód esetén lehetőségünk van váltogatni karaktereink közt. Négy osztály áll rendelkezésünkre, ezek közül mindenki kénye-kedve szerint választhat, hogy milyen felszereléssel rendelkező csapat a leginkább szimpatikus neki. Persze azért nagy különbségekre nem kell számítani, az – egy idő után amúgy is testre szabható – külsőnkön kívül tényleg csak minimális eltérések lesznek az adott kasztokban. Ha pedig választottunk, és bevetésre küldtük osztagunkat, nincs más hátra, mint megbarátkozni az irányítással. Nem megszokni, megbarátkozni vele. Nem mindegy, nagyon nem, a kezelést minden igyekezet ellenére is sikerült túlbonyolítani, ami nem jelenti azt, hogy nem fogjuk tudni, hogy mit mivel csinálunk, csak egy egészséges homosapiens nem biztos, hogy rendelkezik azzal a reakcióidővel, amit (többek közt) tűzharcok esetén a kezelőfelület igényel. Nem kívánom ócsárolni, szidni, mert tudom, hogy „jajj te húúlyegyerek, há' nincs annyi gombja nekije!”, és a funkciók mennyisége miatt nem tudták a Négyzet-X-Kör-Háromszög csapatot használni a kamerakezelésre, sajnos ami tény, az tény: ez nem kevés frusztrációt fog okozni, még hidegvérű játékostársaimnak is. Persze ezt már megszoktuk, a PSP mindig is PSP marad. Az egyetlen „szerencsénk”, hogy a nehézkes kezelés ellenére sem kell a túl gyakori elhalálozástól tartanunk, tekintve a Kiszel Tündit és Fekete Pákót megszégyenítő intelligenciaszintet. Az AI tényleg nagyon-nagyon-nagyon buta. Ennél fogva aztán hiába a rengeteg kütyü, a lopakodási lehetőségek, három ember összedolgozása, legegyszerűbb „fogni azt a rohadt puskát, és kilyuggatni pár terrorista feneket” (hogy Hollywoodiasan fogalmazzak), mindenféle gondolkodás nélkül. Csakhogy ugye egy Ghost Recon játéknak azért nem kéne ilyen egyszerű mechanikát sugallnia, még akkor sem, ha miniatűr verzióról van szó. A szavatosság a produktum összes elemével egyetemben a teljesen átlagos szinten mozog: a viszonylag korrekt fő-játékidő mellé azért még illett volna egy kompetitív multiplayert is odacsapni, hisz ezt sokan már az Advance Warfighter 2-ből is hiányolták. Újra azt kell mondjuk: majd legközelebb. De, hogy ne csak a hiányosságokat soroljam, azért meg kell említenem, hogy a grafika a konzolhoz képest igencsak szépnek mondható, és a hangok is egészen jól sikerültek. Kár, hogy az átvezetők csak beszélő állóképek formájában lettek tálalva, a történet ugyanis ennél többet érdemelt volna. A Ghost Recon: Predator nem lett rossz játék… de azért jó se. A sorozat rajongóinak ugyan okozhat pár kellemes órát, és ha netán három ilyen ember összegyűlik, nem csak tűzerejüket, de a program élményfaktorát is javíthatják, azért a stáblista gördülésénél a legelvakultabb rajongók is érezhetik, hogy ez kevés. Alighanem az egyetlen oka annak, hogy a PSP legújabb ragadozója egyáltalán minimálisan kitűnik az abszolút középszerű, szürke tömegből, hogy a borítón ott feszít a Tom Clancy's Ghost Recon logó. De egy logóra nem éri meg ezreket költeni…









rolmanus

GHOST RECON: PREDATOR

3

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-3 fő (WiFi)***
Felbontás: -
Hang: -









Ha az ember belevág valamibe, akkor az kezdetben nem biztos, hogy kifizetődő lesz, illetve rengeteg esetben megpróbáltatások sokaságán kell keresztül menni ahhoz, hogy az adott munka ne csak nyűg legyen. Ezzel nincsenek másként a kiadók, fejlesztők sem! A kezdeti nehézségek és megpróbáltatások kifizetődővé válnak, ha az a bizonyos „pakli" jól lesz keverve. Azt kell, hogy mondjam az e-havi cikkem alanya nagyon jól tette mindezt, hiszen az Electronic Arts a Föld minden pontján a legnagyobb kiadók közé nőtte ki magát! Az óriáscég játékai minden játékos réteget kielégítenek, hiszen szinte az összes – ha nem az összes – játékstílusban képviselteti magát, melyek többségéről elégedetten beszélhetünk, de akad köztük nem egy monumentális alkotás is! Ám ne szaladjunk ennyire előre, tekintsünk vissza a gyökerekhez, hogy egy apró vállalkozás miként vált a világ egyik legnagyobb, és legbefolyásosabb kiadójává!



Az EA története egészen 1982. május 28-ig nyúlik vissza, mikor is egy Trip Hawkins nevezetű úriember kilépett munkahelyéről, az Apple Computer-től, ahol marketing igazgatóként dolgozott. A kilépést követően alig telt el pár hét, máris megalapította saját vállalatát, melyet Amazin' Software-nek nevezett el. Mivel Hawkins már régóta tervezte a saját cégét – és már mindent kidolgozott korábban –, felgyorsultak az események, és a nyár végére már összeállt a kezdőcsapata is. A cég terjeszkedése olyan jól beindult, hogy novemberben irodát nyitottak San Francisco-ban, majd év végére további szakembereket alkalmaztak, aminek köszönhetően úgy meggyarapodott a létszámuk, hogy költözniük kellett. Az új székhelyük San Mateo-ban lett. Ezt követően a cég vezetőségéből néhányan úgy gondolták, hogy az Amazin' Software név nem elég hangzatos, cserét javasoltak! A még ezen a néven futó cég mindig is hangoztatta, hogy az általa kiadott programok már-már művésziek lesznek, ezért felvetették a „SoftArt" nevet, mely név a művészi munkájukra akart utalni. Viszont ezt a nevet megvétózta a Software Arts, akik azt kifogásolták, hogy a „SoftArt" megtévesztő lehet, hiszen nagyon hasonlít az ő cégnevükre. Ekkor Bing Gordon felvetette az „Electronic Artists" nevet, amely szintén igen hangzatos volt, de néhányan kifogásolták az „Artists"-ot. Ekkor Tim Mott előállt a remek névvel az Electronic Arts-al! A név mindenki tetszését elnyerte, tehát immáron Electronic Arts-ként hirdették magukat. Ebben az évben olyan legendás címeket adott ki az EA, mint például az Archon: The Light and the Dark, Hard Hat Mac, vagy a Worms. A cég ezek által alapos anyagi tőkére tett szert.

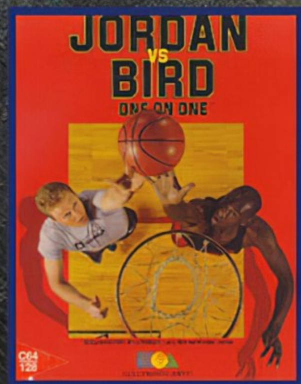


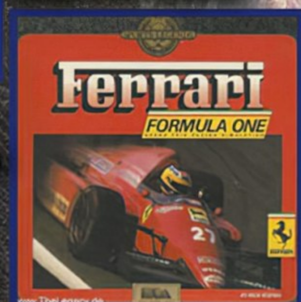


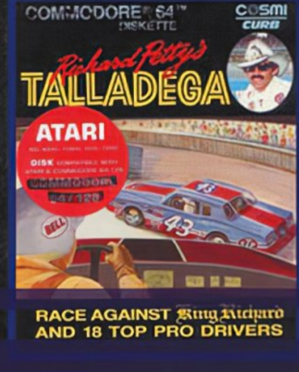




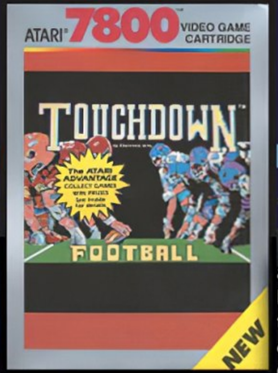
Az ezt követő időszakban az EA belevágott a sportjátékokba, és olyan játékok jelentek meg, mint a Jordan vs. Bird: One on One, a Ferrari Formula One , a Richard Petty's Talladega, és az Earl Weaver Baseball. Az Atari konzoljának hanyatlásakor Hawkins úgy gondolta, hogy a PC lesz a videojátékok jövője, hiszen sokkal nagyobb memóriával rendelkeztek, mint az akkori konzolok, ám a Nintendo Entertainment System valamelyest képes volt fenntartani a konzolok jogát a játékiparban, ezért az EA kicsit visszalépett és megkezdte az első házon belüli fejlesztését a Skate or Die-t. Mivel a sportjátékok népszerűek voltak, belefogtak egy amerikai focis játék fejlesztésébe, mely a Touchdown Football címre hallgatott. A program sikere minden képzeletet felülmúlt, ami arra sarkallta Hawkins-t, hogy még magasabbra emelje a lécet, és egy igazi foci szimulátort készíttetett. Felkereste John Maddent az Oakland Raiders edzőjét, hogy adjon neki tanácsokat a programmal kapcsolatban. Úgy gondolom, hogy az üzlet sikerét nem kell részleteznem, hiszen a játék új részei mind a mai napig nagyon kelendőek! Mivel az amerikai piacot már lefedte az EA, úgy döntött









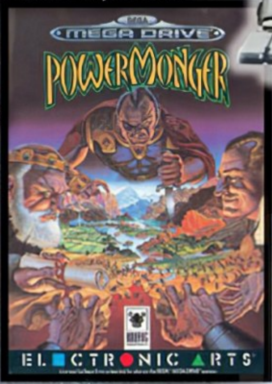


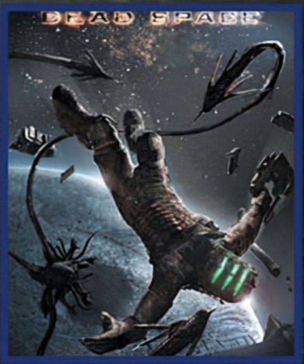






az igazgatóság, hogy Európában is képviseltetik magukat, ezért 1986 decemberében David Gardner és Mark Lewis kiutaztak az Egyesült Királyságba, hogy létrehozzák az EA első európai székházát. 1988-ban Ausztráliában is nyitottak a piac felé, valamint elkezdték első kézből terjeszteni a játékaikat. A terjeszkedés olyan jól sikerült, hogy 12 hónap alatt egy EA (Nasdaq: ERTS) részvény értéke 8 dollárról 35 dollárra emelkedett. 1990-ben bekebelezték a Distinctive Software Inc.-t, ám más események is dúsították az évet, hiszen az alapító Trip Hawkins leköszönt az ügyvezető igazgatói székről, és kinevezte Larry Probst az EA új vezérigazgatójának, de Hawkins továbbra is az igazgatóság tagja maradt. Ebben az évben rengeteg PC-s port érkezett konzolokra, olyan címek, mint például a Power Monger, Starflight, vagy a King's Bounty. Az EA agresszív terjeszkedési fázisának következő célpontja nem más volt, mint a felkelő nap országa, így tehát 1992-ben felvásárolták az Origin Systems Inc.-et, majd 1993-ban Németországban és Franciaországban is megnyílt az első Electronic Arts iroda. Ezt követően pedig '94-ben Spanyolországban is, - immáron elmondható volt, hogy az EA Európát is szinte teljesen lefedte. Az 1994-es évben Trip Hawkins lemondott az igazgatósági beosztásáról és elhagyta az EA-t! Ez a hír nem rettentette meg a kiadót és folytatta az agresszív bekebelezéseket, több fejlesztőt és kiadót is felvásárolt, de kétség kívül az évtized legnagyobb felvásárlását a Maxis-szal követték el, melynek értéke leányvállalataival együtt meghaladta a 125 millió dollárt! Ugyanebben az évben jelent meg a The Need for Speed, - gyönyörű grafikájával, élvezetes irányításával játékost és kritikust is egyaránt levett a lábáról a program. 1997-ben megnyílt az EA.com, s ezzel kezdetét vette az online piacon való terjeszkedés! 1998-ban bekebelezték a Westwood-ot mely a Command & Conquer: Tiberian Sun-nal örvendeztette meg a nagyérdeműt. Rá egy évre PlayStation 1-re megjelent a Medal of Honor első része, mely megalapozta a következő évtized FPS stílusát, hiszen ezt követően mindenki a világháborúkat vette alapul. Az ezredfordulóban megjelent The Sims már önmagában is rendkívül sikeres volt, de a hozzá megjelent kiegészítőkből legalább annyi pénz folyt be, mint magából az alapjátékból. 2004-ben felvásárolták a Criterion Games-t, akik a sikeres Burnout-sorozatért felelnek, így egy remek fejlesztő mellett egy remek játékra is szert tettek. Még ugyanebben az évben szert tettek a Ubisoft részvényeinek 19.9%-ára! A cég 2005-ben nyitott egy új fejlesztőstúdiót Szingapúrban, melynek fő feladata az ázsiai területekre való lokalizálás lett. Még ugyanebben az évben elnyerték a The Simpsons család játékfejlesztési és kiadási jogait a Vivendi Universal-tól. 2007-től az Apple iTunes rendszeréből megvásárolhatóak és letölthetőek az EA játékainak zenéi. Ugyanennek az évnek májusában 15%-os részesedést vásároltak a kínai The9 Limited online játéküzemeltetőben. Néhány hónappal később felvásárolták a VG Holding Corp.-ot, melynek birtokában lévő fejlesztők is az EA tulajdonába kerültek, így a BioWare Corp. és a Pandemic Studios is.
A válság hatására 2009 februárjában bejelentették, hogy kénytelenek elbocsátani 1100 alkalmazottat, illetve néhány hónappal később megfejelték mindezt azzal, hogy a Pandemic Studios-t bezárják, az alapító tagokat beolvasztják az Electronic Arts Los Angeles-hez, a fennmaradókat pedig elbocsátják, de további leépítések várhatóak az EA Tiburon, Visceral Games, Mythic és az EA Black Box-nál is. Nemcsak a humán erőforrás volt veszélyben ezekben az időkben, hiszen nem egy programot elhalasztottak, vagy leállítottak sajnos. 2010, az Electronic Arts túlélte a válságot, bár megviselte még ezt a hatalmas kiadót is, de most ismét ereje teljében tündököl. Úgy gondolom, hogy immáron kétségkívül nevezhetjük az egyik legjátékos-barátabb kiadónak az EA-t, hiszen hazánkban az általuk kiadott játékok egyre sűrűbben jelennek meg lokalizáltan, illetve a baráti üzletpolitikájuknak köszönhetően az új játékok árai is fél év alatt a felére csökkenhetnek. Mindemellett a minőségi játékokkal is kezd egyre jobban egyet jelenteni az EA név: Mass Effect 2, Dead Space, Need for Speed: Shift, Battlefield: Bad Company 2, és még sorolhatnám, hiszen szerencsére a minőség van többségben. Az bizony nem mondható el a kiadóóriásról, hogy nyugton maradna, hiszen a közeljövőben olyan nagyszerű címekkel fog minket megajándékozni, mint például a Need for Speed: Hot Pursuit, Dead Space 2, Medal of Honor, Crysis 2, de akár a sportjátékokból is felsorolhatnék legalább ugyanennyit!



















Kronnas

Krisztől

Hangformátumokról bővebben,

avagy túl az 5.1-en (1. rész)

Előszó a 6.1-es és 7.1-es hangrendszerekhez

A házimozik kezdeti forradalmát jómagam már a '90-es évek közepére megtapasztaltam Németországban a különböző Dolby Surround, valamint Dolby Pro Logic analóg rendszerekkel. Akkor ugyan még ritkább volt az 5.1-es elrendezés fogalma, az akkori VHS filmekhez – illetve surround közvetítésekhez – mégis már nagy divat volt egy valamire való térhangzást biztosító erősítőt, és legalább egy centert beszerezni. Itthon viszont sokkal inkább csak a DVD tömeges megjelenésével terjedt el maga a „házimozi", mint fogalom. Szomorú, de sokan – akik többnyire csak monitoron vagy 4:3-as TV-n néztek filmeket – csak mostanában tapasztalják meg, vagy sajnos mind a mai napig nem tudják, hogy egy szimpla kis DVD lemezzel milyen mozis körülményeket is lehet varázsolni, ahol a hang bizony legalább olyan fontos, mint maga a kép. Elég egyszer megtapasztalni, és azonnal bele lehet szeretni.
*(**VIGYÁZAT:** A házimozi mánia veszélyes és drága, könnyen függővé válhatsz, és csak akkor döbbensz rá, hogy egyáltalán megérte-e, miután megannyi évet, energiát, és főleg pénzt rááldoztál!)*



Mindig van valami jobb és újabb rendszer, az idén kiszemelt méregdrága szett pedig pár év múlva potom áron megkapható, azaz rohamosan veszít az értékéből. Fontos megtalálni az arany középutat, alaposan végigmérni mire is van valójában szükségünk, és mi az, ami szimpla marketingfogás, és számunkra a gyakorlatban hasztalan. Itt is fontos megjegyeznem, hogy az „5.1" egy jól megfontolt elv alapján kitalált elrendezés, és az esetek 90+ %-ban bőven elegendő.
Sokan úgy gondolják, hogy minden hangfalrendszer alapja egy minőségi fronthangfalpár. Ebben van ráció, hiszen az erőteljes hifi készülékek is rendre 2.0-sak, és ugyebár a filmek zenéje, valamint az erőteljesebb hangok javarésze is a fronthangfalakra támaszkodik. Létre lehet velük hozni egy ún. „fantom centert", azaz tökéletes beállítással az az érzésünk támad, mintha pontosan középről jönne a hangzás, példának okáért pl. a beszéd. Azonban ez nagyban számít a hallgató ülőpozíciójától, ha pedig többen nézünk filmet, kapásból nem működik, de a hatás eleve össze sem hasonlítható egy különálló centercsatornával, a center tehát nem véletlenül szükséges. Szükség volt egy ún. „LFE" csatornára is mélyhangokhoz, a jellegzetesen mély hangokat ugyanis sokkal egészségesebben, és természetesen erőteljesebben tudják kezelni a speciális mélynyomók. Végül, hogy surroundos „körülölelő" hangzást érhessünk el, szükség van hátsó hangfalakra, melyeket ideális esetben nem szó szerint hátul, hanem inkább mellettünk, legfeljebb enyhén mögöttünk, felénk irányítva helyezzünk el, hogy a rear sztereó csatorna a „fejünkben" szólaljon meg. Egy átlagos méretű szobában ez az elv maximálisan jól működik, sőt úgy mondanám, hogy főleg 20m2 – illetve inkább 150-200 ezer forint – felett érdemes elgondolkozni további csatornákon. Hogyan is jött egyáltalán képbe a további csatornák bevezetése?
A hatalmas filmszínházakban, ahol a sztereó rear csatornát egyszerre jóval több hangfal szólaltatja meg, hasonló probléma jelentkezett, mint a center nélküli front sztereó csatornáknál. Pozícionáltabb – ezáltal egységesebb - surround hangzást biztosított egy további hátsó középső csatorna bevezetése, azaz a 6.1. Mivel a hátsó hangfal párokat – értelemszerűen – párosával csomagolnak, ezért sokan egy centercsatornát vásároltak otthoni rendszerükhöz, a leleményesek pedig egy hasonló igényű haverral mentek vásárolni egy-egy extra hátsó hangfalat. A HD filmek megjelenéséig ugyanakkor igen kevés 6.1-es forrás állt rendelkezésünkre DVD-n, ellenben egy 6.1-es erősítő bármely hanganyagból képes 6.1-et generálni. Jobban szól, nem vitás, de hogy megéri-e az árát, illetve az adott akusztikai otthoni körülményeinkhez szükséges-e, az megint más kérdés.
Az eredetileg 6.1-es digitális hangformátumokhoz (Dolby Digital EX és DTS ES) kigondolt THX EX szabvány 7.1-es változatában a center hátsó hangfal helyett már egy sztereó pár kapott helyett, tehát itt már 4 rear hangfalról beszélhetünk, 2 mellettünk, 2 mögöttünk. Becsapós, hiszen igazi 7.1-es – tehát ténylegesen 8 külön csatornából álló – hangformátum nem volt korábban (pl. a Dolby TrueHD és DTS HD előtt), csak 6.1-es, de mégis volt értelme a 7.1-nek, hiszen a két hátsó rear hangfalat







különkezelte az erősítő, és sokkal pozícionáltabban volt képes elkeverni a surround hangeffektusokat 4 hangfalon. Ahhoz pedig, hogy pontosabban tisztában legyünk a ma használatos modernebb hangformátumokkal, ismerkedjünk meg előbb néhány házimoziban használatos fogalommal.

Mi az a mintavételezési frekvencia?

Egy analóg hang digitalizálása során adott idő alatt adott mennyiségű mintát vesznek adott precizitással. A mintavételezési frekvenciát Hz-ben jelzik, és azt mutatja, hogy az adott digitális formátumnál az analóg forrásból másodpercenként hányszor vesznek mintát. Hifi standardként, az emberi fül számára hallható tartományt 20-tól 20 ezer Hz-ig határozták meg. Ma már rájöttek, hogy a gyakorlatban a „wide-fülüeknek" ez kevés, hiszen sokaknál egyrészt kitolódik ez a hallható tartomány, másrészt, ha nem is direktben hallani, de összhatásban egyszerűen kellemesen természetesebb egy az említett határ alá és fölé emelkedő Hz tartomány. Nem véletlenül részesítették sokan nagyobb előnyben a bakelitlemezeket a modern CD-kel szemben. Tegyük hozzá, hogy itt már megint maximalizmusról beszélünk, és az esetek döntő többségében több, mint elegendő a fentebb meghatározott Hz tartomány, a 20 ezer Hz-es felső határ eléréséhez pedig minimum 40 kHz-es mintavételezési frekvencia szükséges, azaz másodpercenként 40 ezer minta. Ennek eleget is tesz a Dolby Digital legfeljebb 48kHz-es mintavételezése, de természetesen bőven alulmarad a DTS későbbi 96/24-es 96kHz-es változatához képest, főleg ha pl. a DTS HD 192 kHz-es kétcsatornás változatához hasonlítjuk.

Mi az a szóhossz?

Ismételjünk: „Egy analóg hang digitalizálása során adott idő alatt adott mennyiségű mintát vesznek adott precizitással." Tehát mintát veszünk adott rendszerességgel, ez eddig rendben, na de itt jön a képbe, hogy milyen pontossággal, azaz, hogy a digitalizálás során a formátum hány különböző



mértékű jelszintet képes megkülönböztetni. 2-es számrendszerben mérik bitekkel, ahol egy további bit kétszeres további pontosságot jelent. Így a Dolby Digital-nál a 16 bites szóhossz (2 a 16-odikon =) 65.536 különböző jelszint visszaadására képes, míg a komolyabb 24 bites rendszerek (2 a 8-adikonszor) 256-szor többre, ami már 16.777.216 különböző jelszintet jelent.



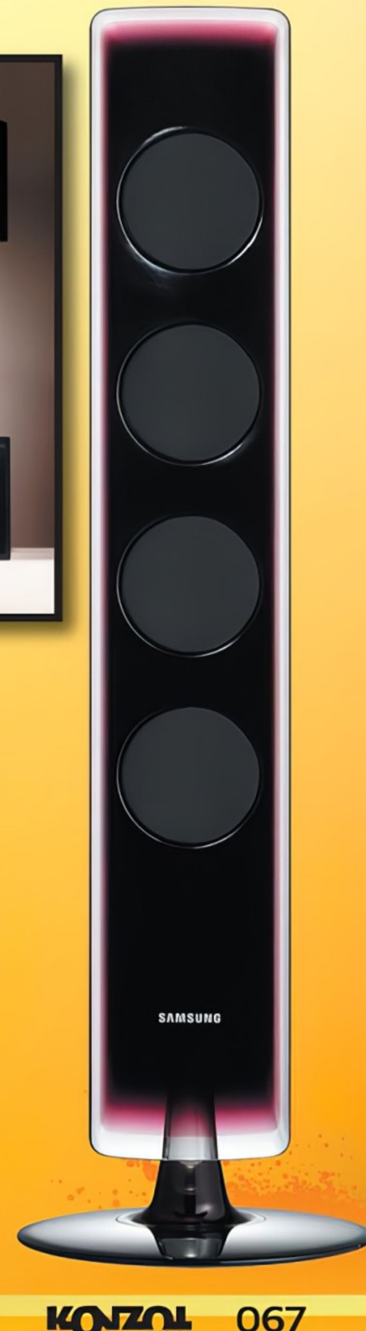
Mi az a D/A Converter?

Olyan eszköz, mely a digitális jeleket analóggá alakítja, „Digital/Analog Converter", azaz erősítők esetében digitális/analóg audio átalakító. Értékét a mintavételezési frekvencia és a szóhossz feldolgozása alapján határozzák meg, így a brutális high end erősítőkbe a mai formátumoknak megfelelően már 24 bit/ 192 kHz-es D/A audio átalakító kerül.

Mi az a lineáris PCM?

Az LPCM (Linear pulse code modulation) egy nyers – elviekben – tömörítetlen digitalizált formája a hangtárolásnak és továbbításnak, melynél nem a fogadó (azaz általában egy erősítő) végzi a dekódolást, mint pl. a Dolby Digital vagy a DTS esetében. Ezzel a közvetlen digitális jellel akár 6.144 Megabit / másodperces adatátvitelt is elérhetünk, mely ugyan valamivel elmarad a mai legmodernebb hangformátumok mögött, de így is közel 6-szorosa a Dolby Digital maximális adatforgalmának, és 4-szerese a DTS-ének. Mintavételezési frekvenciája 44.1-től 192 kHz-ig terjedhet, a szóhossz pedig 8-24 bitig, azaz a ma használatos maximumig. A max 8 (7.1) csatornát engedő formátumot nem véletlenül kedvelik a házimozis PS3 szakik, akik már jól tudják mi a különbség PS3-nál a bitstream, illetve PCM





hangbeállítások között, hangrendszerüknek megfelelően pedig tetszőlegesen beállíthatják a támogatott (PS3-on teljes körű) PCM opciókat. Utóbbi sokcsatornás előcsalogatására azonban erre alkalmas HDMI-s erősítőre van szükségünk PS3-nál, elérve ezáltal az előző számban említett akár 7.1-es PCM támogatást is játékoknál. Azért ne ijedjen meg senki, aki joggal kapkodja a fejét, hogy még nem is hallott PCM-ről. Az alapvető bitstream beállítás az esetek döntő többségében mindenki igényeit kielégíti, hiszen játékoknál untig elég a Dolby Digital és főleg DTS, HD filmek angol hangsávjain pedig – mára már – kifejezetten gyakoriak a modern hangformátumok. Aki viszont komolyabban bele szeretne merülni a témába, annak viszont bátran ajánlom. Korábbi Blu-ray kiadványokon is előfordult – lásd pl. Sólyom végveszélyben –, hogy a Dolby Digital 5.1 mellett „csupán" Linear PCM 5.1 állt rendelkezésre, és bizony érdemes átállítani, mert érezhetően jobban szól. Arról nem is beszélve, hogy jó néhány 7.1-es erősítő képes fogadni 7.1-es PCM jelet, mégis jóval olcsóbb, mint a modern Dolby TrueHD és DTS HD dekóderekkel rendelkező drága testvéreik.

Folytatás a következő hónapban…

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.



Befutott az Xbox LIVE!

Sok-sok vágyunk, kívánságunk van, ha játékokról van szó. Ezek iránti igényeink a kapcsolódó szolgáltatások megjelenésével egyenes arányban nőttek. Hiába tudtuk, hogy nálunk még mi nem lesz egy darabig, azt láttuk, hogy mit kapnak mások, és hát mi is kérnénk belőle. Lehetne szó honosításról, több magyar feliratról és szinkronhangokról is, ám ehhez még kicsit erősödnie kell a magyar piacnak. Elsőként az Xbox LIVE! szolgáltatás lesz elérhető november 10-től hivatalosan is hazánkban (amit bízunk benne, hogy egy Store követ). Sokan már most is használják, sokak lehet, még nem ismerik annyira, így igyekszem mindenkinek körbejárni a témát.



LIVE 101

Nézzük az alapoktól. Az Xbox LIVE! egy, kizárólag Xbox 360-ról elérhető internetalapú szolgáltatás-csomag, hasonló, mint a PlayStation Network-je. Csatlakozva rá megannyi funkció válik elérhetővé. Online játék, különféle szolgáltatások (ezekről később), kedvenc várt játékaidról videók, demók, meglévőkhöz extra tartalmak, egyszóval egy digitális konzolbolt ingyenes és fizetős tartalmakkal egyaránt. Mint mindent, ezt is egy regisztráció előzi meg.



LIVE ID létrehozásához elkél egy e-mail cím. Ez lehet régi, meglévő MSN-hez használt (hotmail vagy windowslive), de, csak a játék céljából létrehozott új is. A regisztráció magyar nyelvű, elakadni benne nem nagyon lehet, és ha nem tudunk valamilyen kártyaszámot megadni (bank, hitel), akkor sincs elméletileg gond, feltöltőkártyák segítségével (hasonló, mint a mobiloknál) mind előfizetést, mind Microsoft pontokat (a LIVE sajátos valutája) jóvá írathatunk a profilunkhoz. (A hivatalos közlemény erre nem tért ki. Az alapján kötelező hitelkártyát megadni az előfizetéshez, de a feltöltőkártyák e-setére nincs információnk, hogy csak azokat használva, tehát hitelkártyaadatokat nem megadva menne-e az előfizetés!) Amint kész vagyunk, létrehoztuk a Játékoskártyánkat (Gamercard, GC), ami PC-n a Games for Windows címekhez, illetve az összes Live szolgáltatáshoz használható. Alapjáraton Silver, előfizetve egy megadott időtávra Gold tagságunk lehet. Utóbbi annyiban tér el ingyenes társától, hogy csak így lehet online játszani, a demók amint megjelennek a Piactéren (Marketplace) azonnal tölthetőek (nincs x nap várakozás), általában az akciók is az „aranyosaknak" szólnak, valamint a video chat (a Kinect-féle is) ezzel működik. MS pontokért lehet a LIVE hálózatán lévő fizetős tartalmakat magunkhoz szólítani (Gold státusz nem szükséges hozzá).



Ez nálunk első körben a teljes játékos szekciót érinti, Arcade és teljes verziós nagygépes (Games on Demand) játékok is letölthetőek lesznek, minden egyéb Game Marketplace

tartalommal egyetemben, vagyis konkrétan ezek felett nem lesz semmilyen régiózár, ami érintett eddig sok jó Arcade játékot, kiegészítőt, DLC-t. (Az Indie Games kivétel lesz ez alól, vagyis nem elérhető – ezek amolyan garázsfejlesztések pályakezdő programozóktól amúgy.) A régiózár emellett azt is megkönnyíti, hogy ha épp nincs kedvünk elszaladni MS pontokat vásárolni, akkor ezt elektronikusan is megtehetjük (ekkor értelemszerűen kötelező egy bankkártya megléte). Hivatalos árakat is lehet már tudni. Jelenleg az egy éves Gold tagság 16999 forintba fog kerülni, míg 2100 MS pontért 8499-et kell a kasszánál hagynunk. Ezek egyes források szerint olcsóbbak lesznek már a kezdésnél is, ami logikus lenne, hiszen egy kissé magasak a jelenlegi árak a külföldiekhez viszonyítva. Megjegyezném, hogy a játékok során szerzett achievement pontok ne tévesszenek meg senkit sem, ez egy eredményjelző, ami nem elkölthető!



Error?

Előfordulhat, hogy gondot okozhat a felcsatlakozás a LIVE-ra. A mai routerek szinte mindegyike képes az Xbox hálózatát kezelni ugyan, de ha önmagától nem, hát kézi beállításokkal elérhető, hogy pöpecül fusson a rendszer. Hiba esetén megoldásként többnyire a következő portokat kell megnyitni, hogy a 360-on belüli teszt makulátlanul lefuthasson (ha Strict-et vagy Moderated-et kapunk, az nem jó): TCP-nél az 53, 80, 3074, UDP-nél 53, 88 és 3074. Igaz, ehhez akkor manuálisan, egyedi IP címet kell a konzolhoz is rendelni, hogy a fix címhez legyenek dedikálva a megnyitott portok. Az adott internetmegosztó eszközök kézikönyveiben rendre le van írva, hogy ezt milyen tartományban és hogyan tehetjük meg, erre itt külön nem térnék ki, mert típus és internetkapcsolat függő is. Szavam ne feledjem: a LIVE kizárólag szélessávú internetelérléssel működik. Ha a modemből egyenesen a konzolba dugjuk, akkor csak azokat a beállításokat kell elvégeznünk, amit a PC-n is el kellene, s köztes eszköz hiányában csont nélkül felrongyol a netre.

Megtérjek, áttérjek, maradjak?

A magyar LIVE a játékos-szekcióval nyit felénk első körben, mint mondottam, tehát sok egyéb szolgáltatás nem lesz elérhető (az MSN szinte biztosan menni fog). A legnépszerűbbek, a Facebook és a Twitter is beletartoznak ebbe, azaz akik ezeket Xbox-ról használták, azoknak – remélhetőleg csak bizonyos időre –, de le kell mondaniuk róla. Sok ország-specifikus funkció külföldi regisztrációval sem érhető el (maximum proxy-cselezéssel), vagyis például az ESPN közvetítések, a ZUNE, Netflix, vidzone, Sky Player és last.fm által szolgáltatott tartalmak.



Jó pár igen kecsegtető lehet, ám nagyrészük bevezetéséhez többnyire minél nagyobb magyar felhasználói bázis kell, hogy az illetékesek tudjanak tisztességes mutatókkal kilincselni az újabb, vagy akár csak Magyarországon bevezetendő extrákért (mint amilyen például az AXN és Animax csatorna elérhetősége a magyar PSN-en). Mert a dolog üzleti része is fontos: vagyis a magyarországi felhasználók a magyar régió felé termeljenek kimutatható bevételt – valóban sok függ ezektől. Az újaknak valószínűleg nem lesz kérdéses, hogy hazai profilt használjanak, amelyhez magyar terméktámogatás is jár. Akiknek már van, s kérdéses volt számukra, hogy átvihetik-e a profiljukat a magyar régióba, azoknak a válasz igen, a migráció, honosítás lehetséges. Fontos tudnivaló, hogy minden eddig elért eredményünk, barátlistánk, letöltött tartalmaink is átkerülnek, nem marad ki semmi. A fizetős anyagokkal kapcsolatban viszont van egy átmeneti bökkenő. Ami a gépünkön van, az automatikusan átkerül, ám amit korábban megvásároltunk és letöröltünk, tehát nincs semelyik memóriaegységünkön sem, azt jelenleg nem ismert ideig az Account Management opció alatt lévő Download History-ból nem kaphatjuk le újra. Az ígéretek szerint ezt is megoldják pár hónapon belül, de ha valami hamarabb kell, azt szedjük le valamilyen meghajtóra (USB Pendrive-okat is kezel már az X360), még a váltás előtt. Tény, amíg ez nincs helyreállítva, egy esetleges merevlemez meghibásodás némi szitkozódásra adhat okot. Akinek van feltöltött Microsoft pontja, vagy aktív Gold előfizetése, szintén gond nélkül válthat, pontjai, előfizetése megmarad, utóbbi még kicsit ki is bővül, a lejárat hónapjának a végére kerekedik fel az érvényességi idő (pech annak, akinek mondjuk január 30-án járna le).



Tanácsként annyit fűznék ezekhez, hogy aki bizonytalan, várjon még a váltással, és kisebb netes utánajárással győződjön meg arról, hogy mit kaphat, ha vált, s miben módosulnak a lehetőségei, ha marad a megszokott régióban. A Microsoft elmondása szerint sok akció és meglepetés fogja kísérni a magyar LIVE! elindulását. A tény meg önmagában is dicséretes, hogy nálunk is bevezetik végre. Minden egy lépéssel kezdődik, és ne azt mérlegeljük, hogy ez milyen mértékű, hanem azt, hogy mekkora lehet.

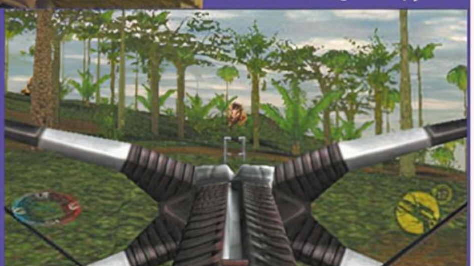
RBaly

Ár: 2.49£

Carnivores
Dinosaur Hunter



A Carnivores egy olyan több, mint 10 éves múltat maga mögött tudható sorozat, amelynek egyes részeiben mindig az a nem mindennapi feladat vár ránk, hogy a letűnt történelem előtti világ különleges lényeit puskánk csövének a végére kapjuk.



Nos, most ebben a minis átiratban sincs ez másképpen, ugyanis mind PSP-n, mind pedig PS3-on rettenthetetlen dinoszaurusz vadászokká válhatunk!
Az őslények becserkészése mindig egy nagy, szabadon bejárható terepen fog történni, ahol az előre kiválasztott fajtájú dínó trófeáját kell begyűjtenünk, egyébiránt „rendes" sztorival nem rendelkezik a játék. Eleinte még csak egy pisztoly áll majd a rendelkezésünkre, amivel csak kis pontértékű zsákmányt ejthetünk, de türelmünk és sikereink függvényében, további területek megnyitásával elérhetővé válhat a halálos mesterlövész puska is, amivel olyan nagy vadakat is kiszemelhetünk magunknak, mint a hírhedt T-Rex. Amennyiben elsőre nem találjuk a prédát a térképünk és az iránytű segítségével, semmi gond: pontlevonásért radarszerűen megjeleníthetjük, hogy hozzánk viszonyítva hol helyezkednek el az állatok. Talán kicsit csalás szaga van a dolognak, de higgyétek el megéri, mert ha ellenfél szagol ki (a szó szoros értelmében), akkor nagy bajban lesztek, ugyanis a dínók igen finom érzékszervekkel vannak megáldva, amit az álcaruhával sem lesz könnyű kijátszani. Az erdő mélyén így könnyen előfordulhat az a szituáció, hogy üldözőből üldözötté válunk, és futhatunk, hogy nehogy felnyársaljon egy Triceratops. Arra érdemes odafigyelni, hogy néha bizony kicsit későn rajzolódik ki szemünk előtt a kréta kor faunája, ezért inkább lassabban haladjatok, továbbá mikor eltaláljátok a célpontot, azt külön semmi sem jelzi, nincs vérfolt, sem pedig életerőcsík, ami tovább nehezíti a helyzetet.





A Dinosaur Hunter bizonyos tekintetben hiánypótló alkotás, és ennyiért még nem is lenne drága, de a már említett hibái miatt csak az igazán eltökélt trófeagyűjtők próbálják ki.

PLAYSTATION Network

EmThor

Ár: 9.99£ / 1200 MS Pont

DeathSpank
Thongs of Virtue



A Monkey Island sorozattal híressé vált dizájner, Ron Gilbert legújabb és egyben legelborultabb játéksorozatának, a DeathSpank-nek az első részét nemrég mutattuk be magazinunk hasábjain, és nem kis meglepetésre már el is készült a párhuzamosan fejlesztett folytatás. Az Erény Tangáira keresztelt második epizód ott veszi fel a történet fonalát, ahol az első abbamaradt. Bár legyőztük a gonosz uralkodót és elvettük a hatalma alapjául szolgáló fehérneműjét, mint kiderül ez csak a jéghegy csúcsa volt: ahogy a Gyűrűk Urában több Hatalom gyűrű ékesítette az emberi királyok kezét, úgy itt ezekből a bizonyos alsóneműkből is kijutott még pár kiváltságosnak, akiket az rendre meg is rontott, ezért vissza kell szereznünk ezeket a bajt hozó tangákat.



Az elődhöz képest a legfontosabb különbség az, hogy az újabb, eposzba illő kaland már nem egy klasszikus – és ennek megfelelően kifigurázott – fantasy környezetben játszódik, hanem a modern kor elemeiből épít görbe tükröt, amit némi sci-fivel vegyítettek a készítők. Ennek következtében olyan új fegyverekkel harcolhatunk az ork- és robothadak ellen, mint a lángszóró vagy különféle géppuskák, de rendelkezésünkre áll majd többféle gránát is, persze a fő hangsúly továbbra is a közelharcra legalkalmasabb kardokon és baltákon lesz. A bejárható terület másfélszer nagyobb lett, így a háborús övezettől a sivatagig sokféle környezetben bandukolhatunk, sőt még egy kalózhajót is meg kell majd szereznünk, hogy felkutassuk vele az Északi Sarkot bitorló komisz Télapót, szóval a helyszínek változatosságára nem lehet panasz. A kilenc órás történet folyamán több, mint 150 küldetést kell teljesítenünk, de ezek közt sajnos sok az önismétlő feladat, gyakran pl. csomagokat kell közvetítenünk a megbízók között, vagy össze kell szedni a legyőzött ellenfelek által eldobott holmikat. Szerencsére azért van pár ötletes logikai fejtörő, ami megtöri a monotonitást, a humor pedig ugyanolyan magas szinten sziporkázó, mint a DeathSpank első részében. Igaz a folytatás egy kicsit nehezebb lett, de kezdő tanga-vadászoknak is bátran ajánlom ezt a remek játékot!





PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

EmThor

Ár: 7.99£

Swords & Soldiers



A Swords & Soldiers-ről hallott első hírek nyomán rögtön fel is vontam a szemöldököm, mivel azt mondták a fejlesztők, hogy egy rajzfilmszerű grafikájú, 2D-s



oldalnézetes (!), valós idejű stratégiai játék készül a műhelyükben. Gondoltam itt valami tévedés lehet, mert ebben a műfajban lehetetlennek tartottam ezt a koncepciót, de végül kellemesen csalódtam: igazából nem is teljesen stratégia, sem pedig kizárólag toronyépítős ez az eredetileg WiiWare-re készült cím, hanem valahol a kettő ötvözete, és azt tudom mondani, hogy remekül működik ez a scrollozós megvalósítás.

Mint a legtöbb RTS-ben, itt is először ki kell választanunk, hogy melyik náció oldalán vonulunk harcba. Választhatunk a vikingek, az aztékok és a kínai



birodalom között, de mindenképpen Thor harcosaival kell kezdenünk, mert a további nemzetek csak akkor nyílnak meg, ha sorban teljesítjük az egyenként 10-10 pályás kampányokat.



Nyersanyagunk az arany lesz, ebből tudunk majd rendre közelharci, valamint távolra is hatásos egységeket vásárolni. Varázsolni a magától visszatöltődő mannából tudunk: lehet gyógyítani a katonáinkat, de gyilkos hóvihart is zúdíthatunk az ellenfél nyakába, hogy lelassítsuk a mozgását. Ezen kívül előre megadott helyekre védelmi tornyokat is fel lehet húzni, ebbe pedig mondjuk egy baltás harcost beültetve, el is zárhatjuk az utat a betolakodók elől. A küldetések nem túl változatosak, alapjában véve kétféle feladattal találkoztam: vagy ki kellett tartani egy bizonyos ideig, vagy pedig elintézni mindenkit, aki szembe jött.

A játékkal mindössze annyi bajom volt, hogy az egyjátékos rész a maga 2-3 órájával nagyon rövidnek mondható, és hiába a netes multiplayer mód, valamint a különleges kihívások, ha nem kínál lehetőséget mély stratégiázásra a program; ezt a könnyed hangvételtől függetlenül elvártam volna. Érdekesség, hogy a Swords & Soldiers többféle 3D-s (színes szemüveges) módot támogat, amely mint extra opció nem rossz, hogy beépítésre került, de sokkal többet kellett volna ezen kívül nyújtania, hogy bátran ajánlhassam, a nemrég magazinunkban is bemutatott, R.U.S.E.-ra már ráunt játékostársaimnak.

PLAYSTATION Network

EmThor

Ár: 7.99£

tumble



Múlt havi, minden részletre kiterjedő Move ismertetőnk keretében olvashatatok a Sports Champions című remek ügyességi játékról, ám a mozgásérzékelős kontroller világ-



premierjével egy időben nem csak lemezen kapható, az új élménnyel milliókat megismertető programok jelentek meg, hanem a PSN-re is felkerültek az első „mozgásba lendítő" anyagok. Ezek közül nekem a tumble tetszett a legjobban, mert elsőre bár egyszerűnek tűnik, mégis alaposan megdolgoztatja a szürkeállományunkat.

Alapjában véve egy, a Move milliméter pontosságú technikáját prezentáló, technikai demóból született teljes értékű játékról van szó, amelyben különböző mértani testekkel kell variálnunk, a fizika törvényeinek megfelelően. Az egyik legérdekesebb dolog a tumble-lel kapcsolatban, hogy játék közben, magának a Move-nak a virtuális mását láthatjuk a képernyőn, amelynek teljes térbeli



mozgását egy az egyben leköveti a kamera (no meg persze a belső érzékelők által közvetített adatok). Ezzel a digitalizált eszközzel kell tehát a már emlegetett kockákat, téglatesteket megragadnunk, és a térben mozgatni-forgatni őket, mindig az adott feladatnak megfelelően: lesz, hogy egy több méter magas tornyot kell építenünk a különböző alapanyagú testekből (és megadott magasságot elérve juthatunk tovább), vagy egy libikóka két oldalát kell úgy kiegyensúlyoznunk, hogy az ne dőljön el teljesen egyik irányba sem.

Offline kooperatív és egymás elleni többjátékos opció is kapott helyet a progiban, de a több mint ötven darab, egy játékos számára tervezett kihívás is nagy újrajátszhatósági értékkel bír, köszönhetően a jól belőtt nehézségnek: mindig elég lesz a bronz fokozatot elérni a továbbjutáshoz, de mondjuk egy arany medálhoz szükséges, ferde alapra épített két méteres kockatorony egyben tartása már embert próbálóbb feladat.

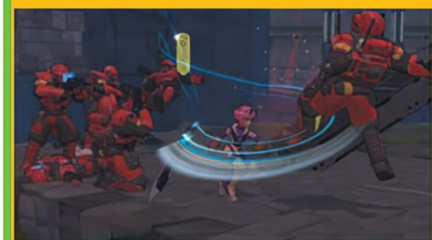
A tumble egy ötletes, remekül kivitelezett játék lett, én minden Move mellé csomagoltam volna egyet lemezes változatban. Ha mást nem, legalább a demóját próbáljátok majd ki feltétlenül, érdemes!

PLAYSTATION Network

EmThor

Ár: 9.99£ / 1200 MS Pont

Blade Kitten



Árkádjátékokat tesztelni mindig érdekes kihívás, hiszen változatosságuknak köszönhetően sosem válik monotonná. A főszerkesztő bácsi kijelöli az aktuális címeket, aztán rendre nekiülök az aktuális shooter, platform, stratégiai, repülős, vagy éppenséggel meghatározhatatlan stílusú soron következő gammának, és egy újabb élménnyel leszek gazdagabb. Noha a Blade Kitten korántsem olyan meghatározhatatlan stílusú, mint amilyennek talán elsőre tűnik, azért tény, hogy extravagáns képregény-adaptációként kiemelkedik a szürke tömegből, kérdés, hogy mint játék megállja-e a helyét. Az azonos nevű művekben szereplő főhősnő, Kit Ballard egy félig ember félig macska fejvadász, fajának utolsó leszármazottjaként Samus Arant meghazudtoló agilitással végzi szakmáját. Steve Stamatiadis képi világát a manga, valamint cell shaded stílus egyedi keverékeként láthatjuk viszont, kiválóan passzolva az eredeti koncepcióhoz, legalábbis az átvezetőkön, míg magát a játékot egy jóval szimplább jump and run, valamint beat'em up összegyúrásként, egy 2.5 dimenziós ügyességi akció-platformerként prezentálják. Az ausztrál Krome Studios már régóta nem számít kezdőnek, továbbá ugyancsak előnyös, hogy több más stílussal egyetemben a platformer sem áll messze tőle.





Hősnőnk kulcsfontosságú eszköze lebegő kardja, mellyel nem csak ellenfelek százait kaszabolja le, de elérhetetlen kapcsolókat is aktiválhat. A folyamatosan bővülő – elsőre talán furcsa – mozgásrepertoár végül egy komplex, végül mégis egész jól átlátható irányításrendszert eredményez, ahol gyűjtünk, ugrunk, mászunk, kaszabolunk, sprintelünk, csúszunk, teleportálunk, és persze kapukat nyitogatunk. Az eleinte könnyed játékmenet ellenére idővel persze egyre nagyobb kihívással néznünk szembe, ám a jól eltalált checkpoint-rendszernek hála nem lesz okunk panaszkodni. A futurisztikus pályák kissé talán szürreális benyomást keltenek, játékélményben viszont nem egy utolsó darab, hála a jó néhány kreatív ügyességi feladatnak, ám leszámítva a képregény rajongóit, egy átlagos játékosnak nem éppen kihagyhatatlan darab, főleg nem ilyen áron.



PlayStation Network | XBOX LIVE arcade | Krisz

Ár: 800 MS Pont

KOF Sky Stage



A nagy múltú King of Fighters széria mögött álló SNK Playmore furcsa módon ezúttal a 2D-s shoot'em upokban valamennyire jártas (Raiden III-IV) Moss csapatot bízta meg a munkálatokkal, na persze nem is véletlenül, hiszen a sorozat mellékágaként a szokásos játéktermi bunyó helyett most egy klasszikus árkád shooter fejlesztése volt a cél.

Tipikus japán manga őrület, néhány ismerős KOF karakterrel a hátán, Supermanként a felhős égen szárnyalva ellenségek tucatjaira lövöldözve. Furinak hangzik? Japán árkádjátékról lévén szó ezen ne is csodálkozzunk, akárcsak a karakterek különleges képességein és fegyverein, a körítés persze ennek megfelelően mangásan stílusos. Az összesen 6 választható szereplővel ugyan nem estek túlzásba, de a 11 különböző szint már egy fokkal jobban hangzik. A téma persze alapjaiban nem változtat a hasonszőrű árkád lövöldék jellegén, így ha képesek vagyunk a furcsa felszín mögé látni, végső soron csak egy újabb 2D-s shoot'em upot kapunk, reflexeinket újra maximálisan próbára téve.





Habár a Campaign mód is kellő kihívással bír a szokásos lövöldöző ellenfelekkel és begyűjthető powerupokkal, majd végül természetesen néhány – szerintem nem annyira kiemelkedő – boss-harccal, de azért változatosságképpen kínálnak nekünk online/offline multimódokat is, koopban és egymás ellen (igaz, utóbbi csak szimpla pontgyűjtős versengés). Tipikus függőlegesen scrollozós árkádjátékról lévén szó a „magasképernyős" átültetés nem a legszerencsésebb egy 16:9-es HDTV-n, bár nem hiszem, hogy a stílus rajongóinak ez problémát okozna. Futurisztikus pályák színes színkavalkáddal, tipikusan japán mangás zenékkel, és természetesen telis tele akcióval. Mégsem gondolom, hogy a Sky Stage bármiben is többet nyújtana a nevesebb shooterekhez képest, sokkal inkább a mangás KOF körítés az, mely egyáltalán különlegessé teszi, megítélése pedig értelemszerűen nagyon szubjektív.

XBOX LIVE arcade | Krisz

Ár: 6.29£ / 800 MS Pont

SONIC ADVENTURE™



Micsoda nosztalgia, vagyunk egy páran azt hiszem, akik jól emlékszünk még a kellemes Dreamcast-es időkre, ha mondhatjuk így, az árkádjátékok otthoni varázsára. Habár a gép maga technikailag talán még az előző generáció végéig is megállta volna a helyét – még akkor is, ha idő előtti leköszöntésének hála jobbára átmeneti generációnak



titulálták –, igazi tudásának kibontakozására csak ritkán került sort (lásd pl. Shenmue 2, Skies of Arcadia, vagy Sonic Adventure 2). Legnagyobb pozi-tívuma így egyben legnagyobb negatívumának is bizonyult, miszerint zömmel árkádjátékok hada árasztotta el a gépet, mely ettől függetlenül mind a mai napig



kellemes nosztalgiázásra ad okot, csak úgy, mint a 11 éves Sonic Adventure HD-be húzott árkádváltozata, mely az akkori 8-9 pontos értékeléseivel sikeresen váltott át igazi 3D-be (szemben a Saturn kezdetleges Sonic kísérleteivel). Elsősorban veterán játékosoknak kedvez igazán a klasszikus strandpálya újraélése az orbitális kardszárnyú delfinnel, akiket természetesen már a kezdő intrótól, és úgy en bloc az egész menürendszertől kellemes bizsergés fog majd el. Az újradefiniált 720p-s kép és a digitalizált 5.1-es hang ellenben inkább csak marketingfogás, noha a játékon tényleg finomítottak valamicskét, de azért többé-kevésbé majdnem ugyanazt nyújtja audiovizuális tekintetben, mint anno (ráadásul maradt a 4:3-as képarány), de bizony még mindig kellemes. Az irányítást már inkább mondanám kissé érzékenynek, és a kamera sem mindig az igazi, így szokni kell, de az ügyességi pályák villámgyors átszelése ezúttal is hamar rutinba csaphat át. Jó hír, hogy kezdettől különböző választható karakterekkel tehetjük változatosabbá a küldetéseket, de talán kis multiplay támogatás sem ártott volna, így lényegében egy az egyben azt kapjuk viszont, amit 11 évvel ezelőtt, se többet, se kevesebbet.



PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 800 MS Pont

ALIEN BREED 2 ASSAULT

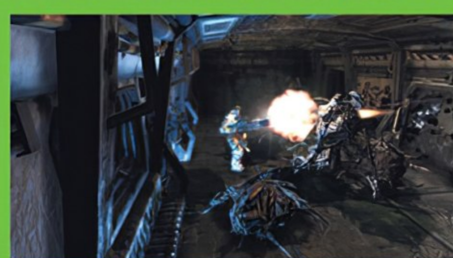


A klasszikus Alien Breed újjászületésének már volt szerencsénk tavaly örvendeni az Evolution epizóddal X360-on, a bővített Impact változattal pedig a PS3 tulajok is kaptak egy jókora szeletet a tortából. A kaland folytatódik, hiszen a kettes számmal jelölt rész pontosan az Evolution nyomdokaiba lép. Az előtörténet tehát adott, miszerint egy idegen hajón kellett végigbolyonganod kiirtva az Űrhajó neve: Halál főszereplőit, majd a rendszert újra működésbe hozva búcsút inteni. Megdöbbentő , hogy játékipar mennyi ötletet köszönhet az Alien sorozatnak, az Alien Breed pedig konkrétan le sem tagadhatná az inspiráció forrását, hiszen szörnyek egész hada támad minket minden irányból, lesből a padlóból előtörve, és kíméletlenül körbekerítve. Persze szó sincs agyatlan lövöldözésről, hiszen lőszerünket okosan be kell osztani, ám szerencsére akad egy kifogyhatatlan alappisztolyunk is vészhelyzetre. Minden helységet érdemes bejárni, folyamatosan gyűjtögetni, a továbbjutáshoz pedig különböző panelokat aktiválni, illetve kulcskártyákat fellelni, ráadásul kreditpontok begyűjtésével némi karakter, illetve fegyver upgrade-re is lehetőség van.





A félelmetesen horrorisztikus űratmoszféra azért nem olyan ijesztő, mint amilyennek elsőre tűnik, sokkal inkább dögösen akciódús. Mégis, a sejtelmes zenék, majd a történésekhez igazodó ütősebb zenék kellemesen gondoskodnak a sötét alienes hangulatról. Az izometrikus nézetű árkádlövöldék persze ritkán hagynak komolyabb nyomot bennünk audiovizuális tekintetben, ám a tovább finomított Unreal 3-as motor, ha nem is feltétlenül szemkápráztató, de leginkább egy Gears of War kicsiben. Brutális szörnyekhez persze brutkó fegyverek passzolnak, a két analógkaros irányítás pedig jól megállja a helyét tömeges harcok esetében is. Ha tetszett a tavalyi rész, ne hagyd ki a folytatást se, hiszen hangulatos árkád shooter, főleg (offline/online) koopban, kifejezetten korrekt áron! A játék még az idén PSN-re is megérkezik.



XBOX LIVE arcade

Krisz

Szollár Gergővel

SPLICE
Hibrid





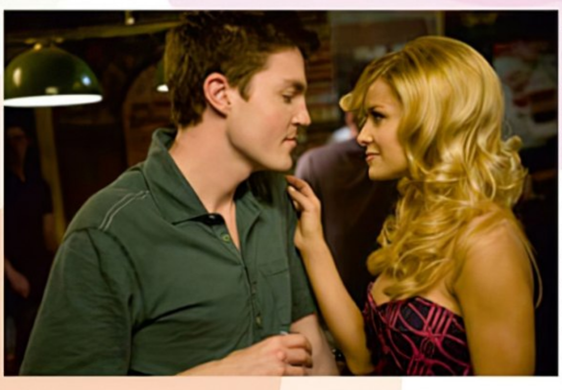
Az emberi génekkel való manipuláció örök témája az ötlethiányban szenvedő horror rendezőknek, hiszen minél előrébb megyünk az időben, annál aktuálisabbá válik a kérdés, hogy a rohamosan fejlődő orvostudomány átléphet-e alapvető etikai/erkölcsi szabályokat a siker érdekében. Persze a legtöbb ilyen alkotás az egyszerűbb utat választva, a félresikerült kísérletek végeredményét központba állító, egyszerű rohangálós-sikítozós rémfilmként próbál a nézők kegyeibe férkőzni.
Az egyszerűségből zseniálisan építkező Kocka c. minimál thrillerrel ismertté vált Vincenzo Natali ennél komplexebben állt hozzá a témához és az ijesztő jeleneteket minimumon tartva inkább a helyzetben gyökerező lélektani drámát próbálta megmutatni. Clive és Elsa a génkutatás legnagyobb koponyái éppen egy sikeres kísérleten vannak túl, mely keretein belül életképes pénisz alakú valamiket hoznak létre, amik fura alakjuk ellenére a belőlük kinyerhető fehérje miatt orvosi szempontból baromi értékes felfedezésnek minősülnek. Persze a kispályán való szöszölés már nem elégíti ki a tudóspárosunkat és emberi alapanyagokat is bedobnának a koktélba, ám a cég vezetője nagy bölcsen megálljt int. Elsát megkísérti a mérhetetlen tudás megszerzésének lehetősége és Clive-ot rábeszélve a cselekvésre (Ádám és Éva valaki?) hamarosan megszületik az első humán-állat hibrid, mely mókus és amorf kisgyerek forma után meglepő módon végső alakjában kísértetiesen emlékeztet a Hunter c. szám klipjében látható kopaszra borotvált fejű Björkre. A „nevelőszüleit" újabbnál újabb képességekkel megörvendeztető kreatúra idővel aztán egyre akaratosabb lesz és a testi erőfölényt immár a saját oldalára billentve kezdődhet a hatalmi viszonyok újraírása.
Natali főbb érdemei közé tartozik, hogy az unalomig ismert műfaji elemeket sikerrel vegyíti össze a szereplők magánéletei és munkahelyi válságának képeivel, így egyszerre izgalmas és fajsúlyos koktélt hozva létre. Ebben segítségre van Sarah Polley és Adrien Brody párosa, akik bár nem erőltetik meg túlságosan magukat, rutinosan viszik a hátukon a filmet. Harmadik főszereplőként a néhol speciális effektusokkal rendesen telepakolt lény, ha kell aranyosan kurrog, a következő pillanatban pedig kibelez egy nyulat és a két állapot közti átmenet is hiteles, így a játékidő végére tényleg szinte már emberként tekint rá a néző, melyet meglovagolva Natali még egy erősen erotikus tartalmú jelenetet is megkockáztatott, ami mindenképpen a merészebb lépések közé tartozik. Sajnos a lezárás kissé felemásra sikerült és abban a 15 percben, amikor a film műfajt váltva egy adagban próbálja behozni az elmúlt másfél óra relatív eseménytelenségét, már nem tudja tartani a korábbi színvonalat. Aggódni azért felesleges, a Hibrid egészének szempontjából ez csupán egy kisebb botlás, sőt talán pont ettől lesz emberi és szerethető alkotás – pont, mint egy kék kosztümbe bújtatott, kopoltyús, irreálisan hosszú végtagokkal bíró, laborban született új faj egyedüli példánya...

Splice- Hibrid
Műfaj: *Thriller / Dráma*
Rendező: *Vincenzo Natali*
Szereplők: *Sarah Polley, Adrien Brody, Delphine Chanéac, David Hewlett*
Mozibemutató: *Szeptember 23*

CUKROSNÉNI



A szex vígjátékkal való házasítása a kész mű minőségének tükrében többnyire ordas bukással zárul, a tapasztalat mégis azt mutatja, hogy a zsáner darabjait egyszerűen nem lehet eléggé elrontani ahhoz, hogy a végeredményként kapott valami ne legyen legalább minimálisan jövedelmező. Az utóbbi évtized pitedugásától terhes pillanatai után az ismert dalra utaló eredeti cím (I Want Candy) jópofa szójátékát itthon Cukrosnénire ferdítő alkotás, ha nem is rázza meg egy atombomba robbanás erejével a műfajt, már az alapötlet miatt megérdemli a fokozott figyelmet.
Két filmfőiskolás srác életük nagy művével próbálna betörni az iparba, de a komoly stúdiók rendre visszautasítják őket, ám egy hardcore pornókat gyártó, mellesleg gengszterekből álló cég esetleg látna benne fantáziát, ha a főszerepre sikerülne megszerezni a beszédes Candy Fiveways néven elhíresült felnőttfilm sztárt. A szerződés megköttetik, de pár félreértés, illetve az akut helyszínhiány mellett az idővel is fel kell venniük a versenyt, hiszen a forgatást finanszírozó rosszarcú úriemberek türelme egyre inkább fogyóban van. A tévésorozatokon edződött Stephen Surjik alkotásának legnagyobb erénye a jól megírt dialógusokon illetve sztorin túl, hogy Miss Fiveways szerepére sikerült megszerezni Carmen Electrát, aki kevéssé meglepő módon tökéletes a szerepre, és nem csak a testi adottságait tekintve, hanem valami fondorlatos módon (hangozzon bármilyen bizarrul is) sikerült egy szimpatikus, laza és szellemes karaktert csinálni a síkhülye béjvaccslányból. Mondjuk az finoman szólva is kétséges, hogy Kármen őnagysága valóban fejből képes lenne Woody Allen idézetek felismerésére, de ez a tárgyalt mű megítélésnek szempontjában merőben másodlagos fontosságú tényező. Sokkal lényegesebb, hogy rendezőnk a szaftos téma ellenére (egy kivétellel) sosem a testnedvek viccesnek szánt cseréjére koncentrál, hanem a nehezebb utat választva az abszurd szituációban rejlő helyzetkomikumot aknázza ki. A forgatási helyszínből adódó kalamajkák, az akcentusos tévéstáb, a rossz helyre keveredő kísérleti kisfilm, az önmagától elszállt tanár és a pornós klisék kiforgatása garantálja a kellemes szórakozást, melyhez egy Nothing Hilles (nem vagyok hajlandó leírni a magyar címét) szál révén még némi romantika is vegyül a megfelelő pillanatokban.



Röviden, ha szereted az átlagosnál bevállalósabb angol komédiákat, a Cukrosnénit neked találták ki. Van egy körtém

I Want Candy-Cukrosnéni
Műfaj: *Vígjáték*
Rendező: *Stephen Surjik*
Szereplők: *Tom Burke, Tom Riley, Carmen Electra, Eddie Marsan, Mackenzie Crook*
DVD forgalmazó: *Fórum Home Entertainment*

HOTEL VÉGTELEN

Tisztában vagyok vele, hogy kicsit rendhagyó dolognak tűnhet ajánlót írni egy rádióműsorról ezen rovat keretei között, de hát nemtomhányszáz évvel ezelőtt biztos a rántott Camamberthez is furán vette ki magát az áfonyalekvár, ma pedig már a 0,5 csillagos éttermek is együtt szolgálják fel a két csemegét. Ezen pompás gondolatmenet apropóján engedjétek meg, hogy prezentáljam nektek a Hotel Végtelen névre hallgató kulturális programot (Camembert) a kedvenc művelődős rovatotok (áfonyalekvár) keretein belül.
A HV tevékenységét egyébként nagy cselesen maguk az alkotók ajánlották figyelmembe rögtön az elején leszögezve, hogy ők Magyarország első kultstátuszban leledző rádióműsora. Ez így biztosan tök meredeken hangzik elsőre (erről most eszembe jutott egy találó hasonlat a Camamberttről...), de ha végigpörgeted az agyadban a cím lehetséges várományosait, nyilván előbb utóbb mindenki ráébred majd, hogy igen, eme kis csapat pont olyan, mint Howard Stern, csak éppen bongyorított haj és több millió dollár nélkül. Az éterben ill. az interneten keresztül támadó kulturvírus terjesztője három személy, ábécésorrendben Kiss Kálmán, MG illetve Viora, kiket a jól értesültek korábbról is ismerhetnek, amikor még más néven (Partizánbál), más frekvencián, de ugyanebben a stílusban keresték a válaszokat az élet nagy kérdéseire. Nyilván most úgy kéne tennem, mintha én már anno hallgattam volna a műsort (pedig még kronológia is van a weboldalon, simán megúszhattam volna), de hát úgy látszik én túl őszinte, becsületes, jóképű és főleg szerény vagyok ilyesmihez. Mindenesetre, ha kíváncsiak vagytok az előzményekre csekkoljátok a siteot, mert inaktív volta ellenére rengeteg jó cuccra lehet bukkanni rajta.
Szóval akkor Hotel Végtelen... A név és a weboldalon látott semmibe vesző szálloda alapján Suda51 méltán elfeledett Flower, Sun & Rain c. videojátéknak álcázott izéje jutott eszembe és már el is kezdtem gondolkozni azon, hogy miképp lehet a táskacipelős futkározást és a ronda grafikát az éter hullámaira konvertálni, amikor szerencsére kiderült, hogy ez itt valami egészen más. Egészen konkrétan egy társkereső műsor, ami egyben különféle párkapcsolati alapú témákat körüljáró kötetlen stílusú interaktív tókšó. És vicces. Helyenként nagyon. Jópofa módon a legemlékezetesebb pillanatok minőségi paintes kompozíciókkal aláfestve megtalálhatók a YouTube-on is. Érdemes első körben ezeket az átlag egy perces etűdöket lecsekkolni, mert talán így a legkönnyebb ráhangolódni arra az utánozhatatlan hangulatra, amit én most itt hasztalan próbálok írásba önteni. A weboldalon egyébként a fent említett animációs izék mellett különféle életképeket/interjúkat megörökítő videók, érdekes írások, letölthető adások, és az elmaradhatatlan fórum várja a véletlenül vagy direkt odatévedőket. Csak ajánlani tudom, hogy ha van egy kis időtök, ugorjatok be a Hotel Végtelenbe és maradtok pár napot, lehet utána nem is akartok majd egyhamar kicsekkolni...



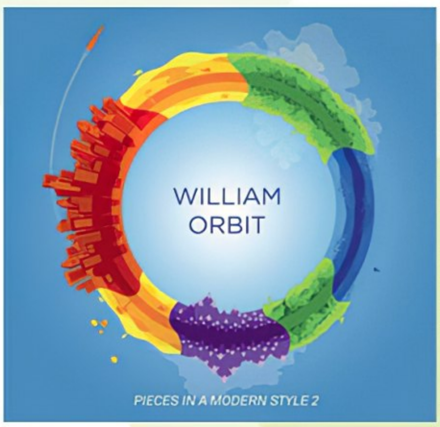
Mi: *Hotel Végtelen*
Mikor: *Keddenként 22:00-24:00 (ismétlés szombaton ugyanebben az időintervalumban)*
Hol: *Radio Q / FM 99,5*
Hol 2: *http://radioq.hu*

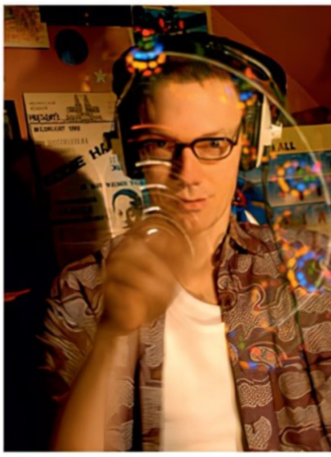
http://www.hotelvegtelen.hu
http://www.partizanbal.hu

William Orbit

Pieces In a Modern Style 2 /Decca/

Kis túlzással William Orbitot még az is ismeri, aki igazából nem. Nyugi, megmagyarázom. A melankolikus elektronikus kompozíciókban utazó előadó a kilencvenes években szép karriert futott be, igaz a magasztos kritikák ellenére is csak egy maroknyi ember ismerte munkásságát. Aztán történetesen a pop királynője hanyatlóban lévő karrierjének ellenszereként a teljes megújulást választotta, melyhez pont kapóra jött Orbit és az általa hozott vadonatúj, ízig-vérig modern stílus. Közös munkájuk eredményeképpen megszületett Ray of Light című lemez nem csak Madonna karrierjének egyik legnagyobb kritikai és közönségsikerévé vált, hanem a nagyasszony háta mögött bujkáló producerből is óhatatlanul szupersztárt csinált. Jöttek is a felkérések a könnyűzene legnagyobb neveitől és emberünknek ismét sikerült kihúznia a lassan nyakig érő sz*rból egy válságba került csajbandát (All Saints), a Leo DiCaprio főszereplésével készült Part betétdalaként bevezetett Pure Shores c. közel tökéletes popslágerrel. De ez persze csak a jéghegy csúcsa, hiszen a U2, Pink, Robbie Williams, a Sugababes és a (szétesés határán álló) Blur szintén majd megdöglött azért, hogy Orbit stúdiójának berendezését belülről is szemügyre vehesse. A nagy slágergyártásban az angol úriember nem feledkezett el gyökereiről és az ezredforduló évében megjelentette a Pieces In a Modern Style c. lemezt, mely halhatatlan klasszikus zeneműveket porolt le és tett pont annyira frissé, hogy az 50 évesnél fiatalabb emberpéldányok is szívesen hallgassák meg. Figyelem, ez a fajta precíziót, tiszteletet és odafigyelést igénylő folyamat NEM ugyanaz, mint amikor valaki mulatós techno alapot rak a Négy évszak alá...
Jellemző módon a lemez legnagyobb slágere az Adagio For Strings c. dal Ferry Corsten verziója lett, ami alapjaiban zsigereli ki az eredeti minden báját, de hát a showbusiness már csak ilyen. Nagy meglepetésemre idén augusztus végén gyakorlatilag a semmiből jelent meg a Pieces... folytatása, mely hátsó borítóján Orbit így vall a cucc elkészítésének apropójáról: „Van aki hegyet mászik, van aki sudokuzik, számomra pedig ezen remixek elkészítése nyújt mérhetetlen örömöt". Igazából azért kellett a szokatlanul hosszúra nyújt bevezető, mert erről a CD-ről a „zseniális" szó szakadatlan ismételgetését leszámítva nem igen lehet mit írni. Bach, Tchaikovsky, Grieg, Puccini művei olykor csupán minimális újrahangszerelésen átesve, máskor pedig kellemes vokállal és erősebb elektronikus vonásokkal felvázolva, de mindig az eredetihez maximálisan hűen nyernek új értelmet. A limitált kiadás (erre érdemes rámenni) második korongján egy új Vivaldi, ill. Bizet darab mellett remekül elkészített remixek is helyet kaptak többek között John Digweed & Nick Muir, Jakwob, Timo Maas, Alex Metric és természetesen Ferry Corsten előadásában, ezzel téve teljessé a koncerttermektől a klubok táncparkettjéig húzódó kört...





William Orbit -
Pieces In a Modern Style 2 **/Decca/**

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén 4

A játékban villámgyors a két kezem, Flipper, ez az én nevem!

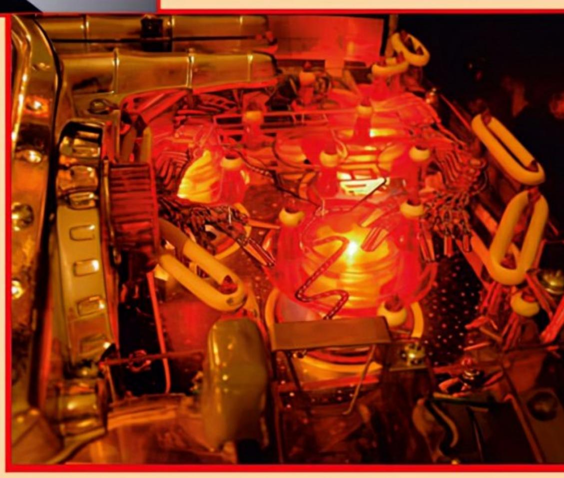
Aki koránál fogva ott lehetett (járhatott) a nyolcvanas évek közepén valamelyik menőbb külföldi, vagy nagyobb-híresebb budapesti játékteremben – például az Üllői úton, a Vidámparkban, vagy a Déli pályaudvarnál –, az pontosan tudja, hogy nem a pénzbedobós videojátékok voltak az árkád-éra fénykorának egyeduralkodó masinái. A villogó-csattogó-csilingelő pinball-gépek sok-sok évig fej-fej mellett haladtak – és fejlődtek – a videojátékokkal, komoly rajongótábort és szép bevételeket generálva, de aztán a '90-es évek végén a flipperek ideje valahogy kezdett lecsengeni. A fémgolyós asztalok túlnyomó részben visszaszorultak a füstös kocsmákba: a nagy termekben egyre kevesebb új gép tűnt fel, a régebbi masinák fáradtak és koptak, és az átlag player figyelme inkább a technikai újdonságok sokaságait felvonultató „tévéképernyős" kabinetek felé fordult. Emellett megjelentek a konzolok és a számítógépek által prezentált flipperprogramok, melyek lehetőségei ugyan köszönőviszonyban sem voltak a valódi asztalok által nyújtott gyakorlati élményekkel, de legalább ingyen tudott rajtuk a delikvens pixelgolyókat terelgetni. A flipper legendáját inkább csak egy szűkebb, a megszállott rajongók és gyűjtők által életben tartott szubkultúra táplálta tovább, és táplálja a mai napig is. Ilyen például az Első Magyar Flipper Klub (www.flipperklub.hu), akik évente egyszer egy nagy fliper-fiesztával emlékeznek a boldog és ártatlan „békeidőkre".
Bár a flipperek történelméről is külön cikksorozatot lehetne indítani, én inkább folytatnám a Retro Rovat eddigi csapongó sémáját, és néhány érdekességet kiemelve elmélkedném pár különleges flipperasztalról.

1991 The Machine: Bride of the Pin*Bot

A patinás Williams flippergyártó cég asztala, a Bride of the Pin*Bot nyugodtan jellemezhető „legendaként", hisz olyanok is régi barátként tekintenek rá, akiket egyébként sem flipper, sem videojáték rajongónak sem lehet mondani, de amikor esetleg játékteremben jártak, ezen a gépen akadt meg a szemük. A kilencvenes évek legelejének diszkógömbös hangulatát H.R. Giger biomechanikus festményeinek képi világával vegyítő, egy szexis pózban virító robothölgyet ábrázoló tábla sokaknak ismerősnek tűnhet, nem is véletlenül: a Bride egy vonzó asztal! A Williams maga is így kínálta gépét annak idején a kereskedőknek: ez a lány a '90-es évek nőideálja – okos, ötletes és játékos, egyszóval jól „össze van rakva". Mint artworkjén a kecses robotlány, olyan ízléses maga a játékmező is, melynek delejező, de nem tolakodó fényei próbajátékra inspirálják az érdeklődőt. A relatíve szürkés, fémes asztal színét nagyon szépen egészítik ki az élesen fénylő lámpák.
Minden nagyon átlátható, a két íves, klasszikus kiépítésű oldalrámpa pedig könnyebben meglőhető kihívást kínál a tapasztalatlanabb playereknek is. A „mindenki kedvence" multiball futam relatíve egyszerűen abszolválható, és a pontszám is elég szépen gyűlik ahhoz, hogy a játékos újabb és újabb menetekre vállalkozzon. Az asztal érdekessége a bal szélen húzódó „fonott kalács" vájat, valamint a felső részre szerelt mini játékmező. A robotlány a különböző feladatok teljesítésével lépésről-lépésre kelthető életre, nagyjából olyan formában, ahogy az őrült tudós csinált gépet élő személyekből Fritz Lang 1927-es sci-fi mozijában, a Metropolis-ban – csak itt fordított a folyamat. (Érdekes, hogy a lányt ábrázoló festmény is hajaz valamennyire Lang filmjének látványvilágára – talán nem is véletlenül.) De a Bride nem csak látványra izgalmas masina: a robot folyamatosan beszél (hangját egy amerikai énekesnő kölcsönözte), arra inspirálva a játékost, hogy minél előbb „keltse őt életre". A játékmező tetején elhelyezett női arc is folyamatosan transzformálódik át robotból élő személlyé.
A Bride volt az utolsó olyan gép, melynél a Williams az „elavult" vörös pontszámkijelzőt alkalmazta: ezután a cég már inkább a modern dot-mátrix képernyőket használta.









1993 Star Trek: The Next Generation

Szintén a Williams jegyzi azt az 1993-ban debütált Star Trek asztalt, melyet minden idők egyik legközkedveltebb gépeként tartanak számon. A fantasztikusan jól kitalált és igen élvezetes játékélményt nyújtó masina a mai napig a gyűjtők kedvence, többek között azért is, mert bár sokat készítettek belőle, de tökéletesen működő példányokat nem könnyű találni.





A Star Trek sikerét megjelenésekor nem csak „tökéletesnek" mondott kiképzésének köszönhette, de a tévéfilmsorozat (The Next Generation) nézettségének is. Sokan csak azért dobtak bele pénzt, hogy tegyenek egy próbát a közismert televíziós személyiségek kalandjaival, akiknek képeivel díszítették a gép oldalfalait. Emellett fontos megemlíteni, hogy a Star Trek asztal valamivel szélesebb a szokásos szabvány gépméretnél, ezáltal a golyók többet utaznak rajta, és a játék tempója is valamivel talán lassabb, mint általában. A játéktéren kifejezetten sok a meglőhető célpont, rámpa, járat és sín, ugyanakkor minden elég szellősen került elrendezésre, ezért a placc frankón átlátható. Van, aki azt mondja, hogy a sok lehetőséget nem eléggé „térben" osztották el, azaz a tábla túl „lapos", mások ugyanakkor pont ezt szeretik a TNG-ben, mert a sok egymásra zsúfolt objektum zavarja őket flipperezésnél. A táblát a filmekből ismert humán és idegen űrhajók makettjei díszítik. A The Next Generation zenéje nagyon jó minőségű, ugyanakkor a rajongók kritizálnak pár digitalizált beszólást, melyek nem pontosan a legmegfelelőbb időpontban hangzanak el. A mátrixkijelző különlegesen aktív a masinán: gyakorlatilag folyamatosan zajlanak a mozgó, rajzolt képekkel illusztrált események, melyek vonzzák a szemet. A TNG erősségei között emlegetik a fénykezelését is. Amikor szembenálló fajok között kitör az „űrkonfliktus", az asztal egészen érdekesen váltogatja a lámpákat: Borg-multiball esetén minden elsötétül, és csak néhány lámpa villog (plusz a borg hajó világít), a romulán-ember csatakor pedig a tábla közepén levő űrhajó környéke pulzál zöldes fénnyel. Az asztalon három rámpa is helyet kapott, plusz két mozgó golyókilövő „protonágyú" is, és az egyik idegen hajó is tüzel (természetesen golyóval) a flipperkarokra, a multiball indulásakor.



A megszállott flipperrajongók egyöntetű véleménye szerint a TNG az egyik legkomplexebb asztal, ezért nagyon hosszú ideig szórakoztató tud maradni. Egészen szokatlan módon 8 különböző küldetést kínál, melyeket többlépcsős módszerrel, egymást követően, hibázás nélkül lehet csak teljesíteni, emellett 2-3-4-5-6-os multiball is előcsalható belőle, ami szintén nem mindennapi látvány. Játék közben a golyók nyílásokban tűnnek el, majd kerülnek elő máshonnan.

Az egész játék egy érdekes kalandnak is felfogható, ahol nem egyszerűen csak névtelen loopokat, rámpákat és bukócélokat kell eltalálni a minél magasabb pontszám elcsípése érdekében, hanem a Star Trek filmek „flipperesített" kalandjait fantáziadús ábrázolásban átélni: féreglyukban utazni, felkutatni az ellenséget, csatázni, aszteroidák között navigálni, majd a legvégén levezényelni egy nagy összecsapást. Valószínűleg ezek a nevesített kihívások azok, melyek miatt a TNG-t ennyire szeretik a mai napig a flipperesek: a golyóterelgetésnek tényleg „játék" hangulata van, ahol nem arról van szó, hogy „lődd meg a jobb rámpát, aztán a kék célpontot", hanem inkább „támadd meg a romulán hajót" – és ez az apró különbség a flipper-toplisták előkelő helyére pozícionálta a Williams gépét.





1992 Creature from the Black Lagoon

A Bally Midway híres-neves flipperéhez a témát Jack Arnold rendező ősrégi rémfilmje, az 1954-es „A fekete lagúna szörnye" szolgáltatta, mely alkotás méltán trónol a klasszikus hollywoodi ijesztgetős mozik panteonjában. A történet szerint egy kutatócsoport bizarr kétéltű bestiára bukkan az Amazonas környékén, mely lény – King Konghoz hasonlóan – szerelmes lesz a csapat hölgytagjába, és elrabolja. A masina igen előkelő helyen – jelenleg a nyolcadik – áll a világ flipperrajongóinak összesített listáján, és személy szerint én is odavagyok érte; sőt mondhatni a kedvencem, bár tök béna vagyok rajta. (Emlékszem, még valamikor 1979 környékén találtam egy – természetesen – fekete-fehér képes magazint szüleim újságjai között turkálva, abban volt egy cikk a régi rémfilmekről. A lagúna csajt cipelő lakóját ábrázoló fotó kitörölhetetlenül beleégett az agyamba…) Ha lehetőségem lenne egy tökéletes állapotú gép vásárlására videojátékos gyűjteményembe, gondolkodás nélkül ezt választanám.





A Black Lagoon egy gyönyörű flipper! A bűzös, posványos lagúnát megjelenítő sötétzöld színárnyalatok (és a sok fekete) a dobozon tökéletesen harmonizálnak a fényesen villogó sárgás lámpákkal, mely kombináció a játéktér narancssárgáival valami hihetetlen hangulatot teremt. Az eredménykijelző táblára festett, a korabeli mozis plakátokat idéző jelenet, ahogy a viccesen félelmetes, halszájú mocsári rém a karjaiban tartja az elalélt, feltűnően nőies idomokkal megáldott (bögyös-combos), dús hajú bombázót, egyszerűen telitalálat! (A képet nagyon sokan ismerik, még úgy is, hogy sokaknak fogalma sincs róla, hogy egy filmből való.) A golyóval bejárható tábla telis tele van jellegzetes mozis elemekkel: pattogatott kukoricával, mozijeggyel, ismert betűkészletekkel, szóval az illusztrációkat tekintve a felület eléggé zsúfolt és kaotikus, de mindezt giccsbehajlás nélkül teszi, képes hű maradni az ábrázolt időszak akkori szokásaihoz. Ezt a masinát gyakorlatilag nem is szabad máshova állítani, mint egy eleve félhomályos játékterem valamelyik sötét hátsó zugába, ahol a vállalkozó szellemű golyóterelgetők „horrorhangulatba" kerülve indulhatnak neki a Rita Hayworth-forma pin-up girl megmentésének. Az eredetire hajazó logo és a film jeleneteit ábrázoló képek alatt egy nagyméretű mátrixkijelző hivatott jelképezni az '50-es évek amerikai dive-in autós mozijainak ezüstvásznát, melyen rajzos formában is váltakoznak az események, kvázi „átvezető jelenetek" bemutatásával. A gép egyik érdekessége, hogy ha a túl erőszakos rángatás miatt esetleg tiltásközeli állapotba kerül, akkor a festett lány mellei alá szerelt lámpák vadul villogni kezdenek, egy női hang pedig figyelmezteti a playert, hogy „ne OTT fogdossa" őt. A gép 5 eredeti licencelt rock and roll számot játszik.





A Black Lagoon nem igazán könnyű flipper (sokan pl. az egyik legnehezebb multiball megoldásnak mondják), de mégis nagyon szórakoztató. A feladat a F-I-L-M felirat betűinek megszerzése, mely után elindulhatsz a nő megmentésére egy kétgolyós multiball menettel. A megfelelő célpont kilövésével „csók lopható" szíved hölgyétől, mely jelenetet a dot-kijelzőn le is játszik a gép. A táblán a jobb alsó részben helyet kapott egy trükkös golyókilövő „örvény", a játéktér közepén pedig ott pompázik egy hologramos kivetítő, amin maga a lagúna szörnye tűnik fel, hogy 3D-ben nyúljon a „halálra rémült" játékos felé.



1993 Indiana Jones: The Pinball Adventure

Jómagam ugyan nem vagyok lelkes Indiana Jones rajongó, de a Williams Indy flipperével minden jelentősebb teremben találkoztam az évek során. Sőt, ha egy kisebb vendéglátó ipari helyiségbe betértem, és ott mondjuk egy darab pinball gép árválkodott, gyakran előfordult, hogy az Jones doktor kalandjait mutatta be golyós formában. A masina nem csak Magyarországon, de világszerte is az egyik legközkedveltebb, hisz az impozáns negyedik helyen áll a nagy összesített ranglistán.





A működését tekintve egyáltalán nem agyonbonyolított – csak két rámpája és két karja van – Indy markáns külsőségeivel ösztönzi játékra a termek látogatóit. A dobozról minden irányból Harrison Ford nagyméretű kalapos képmása szuggerálja a bámészkodókat, de több ismert jelenet is felvillan a filmekből, meg persze pár híres szereplő (pl. Sean Connery). A lenyugvó napot és egyiptomi piramisokat ábrázoló, sárga tónusaival figyelmet felkeltő artwork és a pisztolyforma golyókilövő is nagyon dizájnos, de az igazi húzóerő talán a gépből bömbölő hang (DCS Sound System), ami a maga idejében a Williams nagy ütőkártyája volt. Az asztal készítői zenét, beszédet és effekteket is licenceltek a filmekből, így az Indiana Jones flipper tényleg autentikus audio élménnyel kecsegtet mindenkit, aki hajlandó beleszórni zsebpénzét – vagy aki külső szemlélőként, „oldalvízről" követi az eseményeket. A gép másik erénye a mátrixkijelzőn zajló események pörgőssége, melyek között olyan tipikus Indy-s mozzanatok futnak, mint a bányászcsillében való száguldás, a pisztolypárbaj, vagy a szent Grál.



A játékteret érdekes módon osztották ketté: az alsó rész gyakorlatilag bármiféle objektumtól mentes, és csak a kigyújtható „tikettek", figurák, valamint az oldalcéltáblák kaptak rajta helyet, plusz a két hosszú drótalagút. (Ezt a szellős alsó részt több profi flipperes is elég „pattogósnak" tartja.) A felső szegmenst ugyanakkor telepakolták mindenféle díszletekkel: ott van a menekülő kétfedelű repülő, az üldöző német vadászgép, a barlangba rejtett – golyóköpködő – idol, a bal felső sarokban pedig a „kaland útja" nevű jópofa akadálypálya.

Az Indiana Jones: The Pinball Adventure opcióiban is egy csomó kunsztra ad lehetőséget: például nem kevesebb, mint négyfajta multiball menet hozható elő 2, 3 és 6 golyóval. A feladatok között általában különféle szavak betűinek összegyűjtögetése szerepel, így általánosságban elmondható, hogy az Indy nem a „történetes" flipperek közé tartozik, mint mondjuk a Black Lagoon, hanem a technikásabbak közé. Bizonyos feladatokat/rámpákat igen nehéz meglőni, főleg abban az esetben, ha a gép nincs csúcs állapotban, és a karok/gumik kicsit el vannak fáradva.

Az Indy flippert széles körben tartják „golyókezelés tanító gyakorlatnak", ami arra utal, hogy bár a feltűnő külső egy mindenki számára csábító, szórakoztató menetet sejtet, mégis, valamennyire érteni kell a flipperezéshez ahhoz, hogy ténylegesen jó eredményt lehessen kipréselni a masinából.







Martin

Érdekes szituációk, élmények, vélemények jellemezték jelenlegi Dumaládánk felhozatalát, amelyet természetesen veletek is megosztunk. Ugyan hónap levelét jelenleg nem választunk, de több igen szép irománnyal gazdagítottátok a rovatot, amiért köszönet jár, és ahogy ígértük, a honlapunkon kisorsolunk majd egy játékot a beküldők közül. Essünk is neki! RBaly *(Valóban, néhányon eskü behaltam, igaz, néhol a fáradságtól. Krisz)*

Kedves Konzol csapat!

Minden számotok megjelenésekor tervezgettem, hogy írok nektek, de aztán mindig elmaradt. Na de majd most itt az alkalom. Először is had dicsérjek meg mindenkit, mivel nagyon jó az újság. Hogy miért veszem? Nyáron úgy döntöttem, hogy egy xbox360-al meglepem magam. Kicsit húztam a dolgot, de szerencsémre jól tettem mivel akkor jelent meg a slim és jobban is jártam vele. Előrendeltem és 1 héttel a megjelenés után már a kezembe foghattam. Sajnos még egy jó tv-t be kell szerezzek, mert mindig játékokra elköltöm a pénzem. **(Krisz erre 1000%, hogy rá fog cuppanni, és átalakítja ezt a rovatot HDTV ajánlóvá, de ne legyen igazam. RB.)** *(Gyűjts min. 100 rongyot, aztán dobj egy mailt. K)* Szóval vissza térve mindig is közel álltak hozzám a konzolok. És nem csak játszani, hanem olvasni is szeretek róluk. És ez a Konzol magazinba benne van, hogy értesüljek dolgokról megtudjak hasznos információkat és egy gyönyörű újság tulajdonosa legyek. *(„Értesülj dolgokról, tudj meg hasznos infókat, és légy egy gyönyörű újság tulajdonosa. Konzol Magazin, mert neked való!" K)* Az első számot a barátnőmtől kaptam nagyon meglepett vele és nagyon örültem neki. *(Nem tudta mit vegyen szülinapodra, olcsón letudta. K:)* Mindig is érdekeltek a konzolok legelső komolyabb egy Playstation 1 volt. Nagyon sokáig elvoltam vele. Előtte is volt sárga kazis konzol az is nagyon tetszett, de nagyon közel a szívemhez a Playstation állt. Az újsággal kapcsolatba szívesen elolvasok mindent nagyon érdekes, bár jobban olvasnék több x360-as cikket **(Multiplatform játékok esetén takard ki a neked nem tetsző gépet és lesz rengeteg. RB.)**, de persze minden kedves olvasó igényét ki kell elégíteni így úgy jó ahogy van:) Nem is szaporázom a szót még egyszer had dicsérjek meg mindenkit! Hűséges olvasótok:

Zeusz22

Sziasztok!

Egy kis rövid vicces sztorit szeretnék nektek elmesélni, ami a barátnőmmel történt meg. Egyik délután nagyon unatkoztunk, ezért úgy döntöttünk összekapjuk magunkat, kocsiba pattanunk, és beugrunk az egyik plázába mozizni egyet. *(Egyik délután nagyon unatkoztunk a barátnőmmel, ezért úgy döntöttünk, hogy összekapjuk magunkat, kocsiba pattanunk, és a tóparton egy elhagyatott helyet keresve… K)* Mivel hétvége volt és délután, nem is számíthattunk másra, csak arra, hogy annyian lesznek a moziban, mint Magyar Gárdaavatáson a rendőrök. Ez természetesen be is jött, úgyhogy szépen beálltunk az S alakú sor legvégére. Sebaj, gondoltuk, legalább lesz időnk kitalálni mit nézzünk meg. Nem is történhetett volna most se másképp, mint hogy ismét azon ment a vita, hogy édi-bédi romi filmet nézzünk, az annyira helyes Ashton Kutcher-el *(Hé haver, hol a kocsim K :)*, vagy egy tökös akció filmet Bruce Willis-el. *(„Tökös akciófilm" ehh, szerencsétlen már dialízisre jár. K)* Gondolom már kitaláltátok, hogy melyikünk akarta a szemhártyán keresztül ható szirupdrogot, és melyikünk a dákónagyobbító akcióorgiát. Amennyiben az első kérdésre helyes választ kaptatok, nem is gondolnám, hogy nem jöttetek rá végül, ki jött ki győztesen Ashton és Bruce párharcából **(gyengébbek kedvéért, nem Bruce) (Pedig én is neki szurkoltam, pech. RB.)**.

Szóval mire ez a kis eszmecsere pro és kontra érvekkel lefutott kettőnk között, pont oda is értünk a jegypénztárhoz, és sikeresen magunkévá tettünk két jegyet. A jegyek és a boldog tudat birtokában, hogy ismét egy feledhetetlen holywood-i műalkotás megtekintésén fogunk túlesni, elindultunk egy kis popcornt vásárolni. Szépen beálltam az újabb kígyózó sorba, miközben a barátnőm egy pár lépést hátralépett, mert valaki befurakodott elénk, és közben véletlenül nekiment valaminek. Megfordultunk, és akkor láttuk, hogy egy kerekes székes öreg bácsinak sikerült nekitévednie, aki hirtelen megindult, a büfé enyhén lejtő feljáróján. A barátnőm nagy ijedségében elkezdett utána rohanni, majd mikor a kerekes székes úr már majdnem a lejáró alján volt, az utolsó pillanatban elkapta a fogantyúját, és minden erejével megpróbálta felhúzni. Azonban az meg sem mozdult, hanem egyhelyben mozgott 5 centit előre és miközben a barátnőm húzta 5 centit hátra. Mire én is odaértem, és megláttam, hogy a bácsi egy kis joystickkal próbálna vele lefelé menni és közbe azt mondogatja, hogy „megint beragadt ez a szar kerék". **(:D RB.)***(:DDD K)* Ezt a pillanatot láttam a legalkalmasabbnak arra, hogy elrántsam a barátnőmet, és mielőtt még túl kínossá válna a szitu, gyorsan kereket oldjunk a helyszínről. **(Hát igen, a beidegződések, de inkább „segítsen" az ember, ha nem kell, mint nem, amikor elkélne, nemdebár? RB.)**

Hát ennyi lett volna a kis sztorim, remélem tetszett mindenkinek.

Üdv: Ádám (desolator @ konzolonline)

2010. 10. 01. van most.

Mi volt a nyaram top élménye? Hát semmi. Az egész ugyanolyan volt… Ja, én udvariatlan, elfelejtettem köszönni: helló mindenkinek! **(¡Hola! neked is. RB.)** A nyár nagyjából abból állt, hogy kipróbáltam magam ebben-abban, vagy legalábbis eldöntöttem, hogy megpróbálkozom pár dologgal. Például rám jött a zenemánia, meg akarok tanulni énekelni! *(Te jó ég! K)* Bár elég nehéz lesz, hangom az nincs. Nem gond! *(Jelentkezz már please a megasztárba, imádom a castingosokat. K)* Valamiben csak jó vagyok, csakk még nem jöttem rá, hogy mire! *(Nyelvtanárnak ne menj! K)* A nyár az én baráti körömben nagyjából egyenlő a fogadással. Kitalálunk egy csomó hülyeséget, és abban versenyzünk. Nyeremény persze nincs, de a győzelem élménye is jobb a semminél. Na szóval ki iszik meg több romlott tejet, ki tud több sót megenni, stb. Ilyesmik. **(A Már Megint Malcolm-ban tesznek ilyesmiket néha a gyerekek. :) RB.)** *(Gratula, miért nem gépolajban fogadtok? K)* Legalább szórakoztunk, mert itt a pusztán nincs igazából semmi. Strandra nem mehetünk, mert kb. olyan higiénikus, mint a szeméttelep, a szórakozóhelyeket meg ellepik a köcsögök. Nem baj, hadd legyen az övék. Úgy is omladozik mind. Csóró vagyok. Nagyon. *(Hát ezen behalok! K :)* Nyáron kemény 0 játékra futotta, most ősszel meg kis szerencsével talán összeszerzek vagy kettőt. Nekem már az is elég, hülyeségnek tartom, ha valaki hetente vesz játékokat, hiszen úgy sem tudja normálisan végigjátszani! Nálam a normális végigjátszás=legnehezebb fokozat, gyűjtögethető szir-sz*rok legalább 90%-a, és hasonló, a legtöbb ember által baromságnak tartott dolgok. Mondjuk miért érdekelnének engem más emberek, amikor nagyrészük úgy se jó semmire? Bakker emberfóbiám van!! Ha valaki hozzámér leütöm! Késsel járok mindenhova! Ez normális? Minden bizonnyal nem, de hát eddig is tudtam, hogy nem vagyok átlagos. Elég sokan nem bírnak. Olyan emberek is, akikhez még soha csak hozzá se szóltam. Nem értem miért. Biztos nem tetszik nekik az arcom… Na de majd megbánják! Milliomos leszek, ha beledöglök is! Nyáron sok minden történt. Rádöbbentem, hogy léteznek földönkívüliek. Vagy csak az alföldi emberek mutálódtak alienekké a hőségben. Télen, amikor köd van, leginkább a Silent Hill szörnyeire hasonlítanak. Volt, hogy a távoli árnyak szörnyszerű kinézete és mozgása miatt már komolyan féltem…persze, mikor közel értem, kiderült, hogy csak két öregasszony. Na de volt ám a nyárnak jó része is! Megismertem pár embert, akik normálisak, nem pedig az a nagyarcú "hú b*zzmeg de kemíny vok!!" típus, ami itt elég ritka. Ami még jó volt: pankráció! Már évek óta imádom, és



most nyáron nagyon jó ppv-k voltak. Sokan lenézik a pankrátorokat. Ez csak egy show, tény, mindenki tudja. De elég gyakran hallok olyat, hogy a sporthoz semmi köze. Ez azért elég merész, mert ha nem lenne sport, gyakorlatilag bárki belevághatna valós tudás nélkül is. Pedig szerintem Rey Mysterio sem a 619 mestereként jött a világra, ahogy Batistanak sem 20 percnyi edzésbe telt, hogy megcsinálja a Batista bombot. Hú, ez elég fos lett! Na nem gond, most csak ennyire telt tőlem, majd lesz jobb is. Dani (Soul) **(Nem volt vészes, de elég jól elbeszélgettél magaddal, nem? RB.)** *(Dani egy beteg ember, de belopta magát a szívembe. MÉG, MÉG!!! K)*

Sziasztok!

Elmeséltem az elmúlt nyaram legjobb élményét! Június 21.-ét írunk. Helyszín: Debrecen. 3 fiatal srác száll fel egy Budapestre tartó vonatra. Az út nagyjából 2 és fél óra hosszú. Izgatottak. Mindannyian tudják, hogy ma este jön a kedvenc zenekaruk a Rise Against először Magyarországra, pontosabban a Dürer Kertbe. Kapunyitás előtt 2 órával érkeztünk meg és beálltunk az addig még csak pár tucat emberből álló sorba. Néhány órával később egész embertömeg gyűlt össze. *(A szervezők arcára meg kiült a pánik. K)* Fülledt volt az idő - mondanom se kell nyár volt, dög meleg. Végre bejutottunk a nagyszínpadra, előzenekar

a Semmi Komoly nevű banda volt. Jól nyomták, de tudták ez az este nem róluk szól. Kicsivel este 9 után pedig szinte berobbantak a srácok a színpadra és máris a Collapse c. számukat nyomták. Eszméletlen jó buli volt. Az utolsó fillért is megérte. Csak hab a tortán, hogy a koncert végén egy pengetővel lettem gazdagabb. Remélem jövőre ismét találkozhatunk velük! *(Ez volt a legjobb élményed? „Gyakran szoktál esténként otthon üldögélni? Éjjelente álomba sírod magad? Gondolkoztál már rajta, hogy unalmas az életed? A megoldás, vegyél te is Konzol magazint. Nem drága, nem ver át, és mindig ott van veled." K)*

Kedves Konzol magazin!

Az én legjobb élményem az volt amikor kézbe vehettem a Madden 11-et! **(Ugye, jó is az amerikai foci! Veled örülök, de azért hosszabb leveleket várunk. :) RB.)** *(Az én – egyik - legjobb élményem az volt, amikor kézbe vehettem egy pár kerek mellet. K)*

Helló! A nyaram elég egyhangú volt, főleg a július. De szerencsére az augusztus azért mozgalmasabb volt.



Először is, nálunk volt a húgom pasija. *(Engem inkább a pasid húgáról mesélj. K)* Szegényke, eléggé nyeszlett gyerek, meg szerintem van baja rendesen, ja és azt állítja, hogy jár gyúrni. **(Ez is Krisz asztala, s már engem is nógat, hogy járjak le újra. RB.)** *(Először is szüntesd meg a Whopper napokat, majd „aztán" járj el gyúrni K:)* Őszintén szólva még nem látszik meg az eredmény, ráadásul a tízéves öcsém is erősebb nála: a közös birkózás a legjobb példa rá XD. ÉS a fél augusztust nálunk töltötte!!!!! Jól van, ez még elment, de azt már nem bocsátom meg, hogy egész Kaposvár az ő alsógatyáját nézte, amikor strandolni voltunk!!!!!!!! Konkrétan beégtem miatta, de a poén az, hogy még a húgom se szólt neki. Érdekes, akkor előtte nap miért fogadta el anyukámtól az öcsém fürdőnadrágját (igen, még az is jó rá :O)????? Na meg a bicajszerelés...... Van egy régi kempingbiciklink, ami már régóta a műhelyben volt, mert senki nem használta. Hát azt sikerült egy az egyben úgy megszerelnie, hogy többet már nem lehetett menni rajta. Másodszor, Életemben először voltam Egerben. Szép, hangulatos kis város. A vár is nagyon tetszett, érdekes volt, csak azt nem értem, hogy az a sok öreg néni, akikkel mentünk, miért nem jöttek be? Az íjászat nagyon bejött, bár még gyakorolnom kellene, öcsém meg úgy lőtt, hogy a képen lévő törökök helyett Dobó Istvánt sikerült többször eltalálnia XDD. Harmadszor, az unokahúgom, Kitti is tiszteletét tette nálunk és hozta az újdonsült kutyusát is: Beni a neve, de olyan szép fehér szőre van mintha egy kis bárány lenne :)))) Annyira édes *(Megsimogathatom? A kutyust is? K)* <3Negyedik, nyáron van a szülinapom meg a névnapom is.... így összehozva a kettőt, egyszerre ünnepeltük meg ezeket a névnapomon. Szerencsére jó idő volt, ami kedvezett is a grillpartinak. Nagyon jó volt :) Nos ennyi lenne a nyári sztorim, de remélem nem baj, ha ilyen hosszú lett XD **(ikszdé. RB.)** *(Legközelebb képeket is kérünk. K)*

bogcsa

Sziasztok!

Elsősorban én is szeretnék gratulálni a Konzol csapatnak, hogy minden hónapban ilyen minőségi, letehetetlen lapot hoztok össze! A cikkeket nagyon szeretem, főleg a „Japánról egy japántól" és a Retro rovatot! A tesztekkel sincs gond és a pontozási rendszer is karaj! Csak így tovább! Mostani levelemmel a „Top nyári élmény" témához írnék „pár" sort, ugyanis 2 db „top" élménnyel is gazdagodtam! Ezen a nyáron igen szerencsésnek mondhatom magam, ugyanis az Egyesült Államokban élő nénikém meghívott magához (a feleségemet és engem) egy 3 hetes nyaralásra. Mondanom se kell, természetesen azonnal elfogadtuk a meghívást! 18 óra utazás és megérkeztünk UTAH államba, azon belül is Salt Lake City-be. Az ott töltött napokból emelnék ki 2 eseményt.1. Egy 12 napos kirándulás során volt alkalmunk megcsodálni egy hihetetlenül gyönyörű természeti csodát Arizona államban: a Grand Canyon-t (illetve a Colorado folyó melletti nemzeti parkokat, canyonokat)! Valami elképesztően gyönyörű és hatalmas természeti csoda! Képzeljetek el egy 446 km hosszú tekergő, mélyülő, emelkedő „mélyedést" a földben, ami egyes helyeken 24 km széles és 2 km mély is lehet... Leírhatatlan, félelmetes látvány! És mindezt a saját szemünkkel láttuk, ott voltunk a szélén és néha benne is! Felejthetetlen volt! *(Van itt nálam a közelben egy tavacska, és mellette egy domboldal. Hatalmas látvány, van vagy 2-3 méter mély, egyes helyein akár 30 méter széles is megvan, a domb pedig legalább 20 méteres. K)* 2. Elvittek minket egy vidámparkba is... Volt ott mindenféle-fajta tekergős, átfordulós, kanyargós hullámvasút. Természetesen majdnem mindet kipróbáltuk. Azonban volt ott valami más is... A neve Top Eliminator. Ez kérem szépen a dragsterek világába nyújtott betekintést... Mivel imádom a négykerekűeket, ezt nem volt szabad kihagynom! Be is fizettem; 3 menetet mehettem. *(…a rímeken nevettem. K)* Az instrukciókat megkaptam egy rövid videó és a személyzet által. Sokat nem értettem belőle, de majd csak lesz valahogy. Aztán ahogy közelebb kerültem a verdákhoz, akkor láttam, hogy itt valódi motor, valódi kompresszor, valódi gumik és valódi üzemanyag- és égetett gumiszag van. Gondoltam, ennek fele se répa! Beültettek, beszíjaztak, mondtak még valamit, aztán egyedül találtam magam a kocsiban. Akkumulátor töltöttség- guminyomás- vízhőfok- olajnyomás- fordulatszám mérő- üzemanyagszint jelzők, fix (nem fordítható) kormány rajta váltógomb, gáz- és fék pedál és brutális motorhang a tarkóm mögött, rázkódó kocsitesttel és előttem egy nyíl egyenes pálya (kb. 100-150 méter). A táv kb. felénél volt egy bólya, amire a „SHIFT" (váltás) szócskát írták. A „versenybírók" utasításait meghallgatva tettem amit kellett, majd vártam -gyorsulási versenyekről ismerős lámpán- a zöld jelzést. Sárga (kicsit izzad a tenyerem)---sárga (adrenalin elindul)---sárga (Úristen mileszitt?)---zöld! Fékről le, gázpedál tövig, ami koppan a fém kocsitesten és... most bajban vagyok, mert nem tudok milyen jelzőket írni a gyorsulási erőre, hogy át tudjam adni nektek, amit akkor, abban a pillanatban éreztem. Eszméletlen, elementáris, irdatlan gyorsulást képzeljetek el!!! Igazából nem tudom mihez hasonlítani! Nagyon-nagyon-nagyon gyorsult a gép. A „SHIFT" bóját egy szempillantás alatt elhagytam, ekkor ráböktem a kormányon lévő váltógombra. Megtorpanás egy szemernyi se volt, a motor üvöltött és továbbra is úgy gyorsult a verda, hogy be*artam. Végül áthaladtam a „célvonalon". És ezt megcsináltam még 2x. A legjobb időm, 3.770 másodperc volt. A célvonalon való áthaladás után automatika fékezte le a járművet olyan brutális erővel, hogy a szemeim „kilógtak" a helyükről és a bélrendszerem is átrendeződött. Valami eszméletlenül komoly volt ez a cucc. Itthon utánanéztem, hogy mi is történhetett velem ezalatt a majd 4 másodperc alatt, miket tudtak ezek a „gépállatok". 0-120 km/h sebességre 2,8 másodperc alatt gyorsultam! Meg aztán még tovább, hiszen 3,77 másodperc volt az időm! *(Kamuzol, sztem simán beájultál volna. K)* Leírhatatlan élmény volt! Ha valaki esetleg arra járna és kicsit is érdeklik a kocsik, az próbálja ki! Lagoon Park--- Top Eliminator! Nálunk miért nincs ilyen? Ezt minden autóbolondnak át kéne élnie! Köszöntem a lehetőséget, hogy megoszthattam veletek élményeimet! Szevasztok! granturismo (Petya) **(Azt hiszem minden, hozzá vagy hozzám hasonló autóbolond egy dologra gondol. RB.)**

Sziasztok!

Ha már azt kérte RB, hogy a nyárról írjunk, akkor lássunk is neki, lehet, kicsit hosszú lesz az írás, de megpróbálom visszafogni magam a hossz tekintetében. Nekem a nyár június negyedikén kezdődött, akkor mentem az UV-ra, ami nálam félévenként mindig megesik EGY alkalommal (négy félév, négy UV!) - és összesen hárman voltunk bent... na szép. *(A taktikusok eleve az UV-ra készülnek, a szimplán pedig csak formalitásból jelennek meg. K)* Nagy nehezen, némi készüléssel előhoztam egy négyest, és amikor a tanárnő kérdezte, hogy megyek-e az ötösért, felálltam (nem úgy, perverz, aki arra gondol), azt mondtam "NEM" és kiviharzottam az ajtón. Az egyetem előtt egy üvöltés hagyta el torkom, majd eszembe jutott, hogy még arcüreggyulladással küszködök, s kibontottam az üveg sört, ami a táskámban rejlett. Ha már konzoltéren kellene írni a nyárról, akkor a néhány videót lehetne megemlíteni, amit összeraktam. Nem reklámozom magam. (Erről jut eszembe, Krisz: Nem csak szerény vagyok, hanem önbecsülésem sincs!) *(Első lépés a fejlődéshez. Most állj a tükör elé, hogy bizonyosodj meg róla, hogy mekkora nulla vagy. Majd rázd meg a fejed, és képzeld el, hogy Te vagy a Jani. Ezt naponta háromszor, aztán kövi hónapban írj. K)* Mivel nekem ilyen hogyishíjják PS3 meg XBö... XBox360-am sincs, ezért maradtam a jó öreg 8/16-bit gyönyöreinél. Közben 22 éves vén ember lettem, koplaltam jó pár napon keresztül, és bekövetkezett a krach. Nem, nem haltam éhen - kár, mi? -rátaláltam a Konzol-ra (talán július közepe felé). Itt lehetne teljesen jogosan mondanom azt, hogy lejtőn le. Mert bizony az Online oldalon megjelentem, és most ott tartok, hogy híreket hajszolok hírekre horgászóknak. *(Inkább a relaxációs topikot nézegesd. K)* Alliterálás forever. És most reklámozok (hűha! Végül is lehet, ha már ott tevékenykedem, nem?) - gyertek a Konzol Online-ra! Minél többen. Jó a közösség, az adminok segítőkészek, az aktivitás pedig nagyon jó. *(Sőt, néha még én is felnézek. K)* Az újságot is írók is ott vannak, és figyelnek RÁTOK, Olvasókra (igen, nagy O), mert az újságot az Olvasók is formálni tudják véleményükkel. Az Online-nal ugyanez a helyzet. Ha vannak ötleteitek, nosza, osszátok meg velünk. Nem garantáljuk, hogy megcsinálunk mindent, de ha vannak olyan felvetéseitek, biztosan lesz belőle valami megbeszélés. Most úgyis újítunk egy kicsit lazább témával, filmajánlót, retro rovatot, rossz játék rovatot fogunk hetente - ha lesz rá igény, és szerintem biztosan lesz! - készíteni. Tehát netre fel mindenki, várunk sok szeretettel :) **(Hát ilyen egy lelkes kolléga, nagyobb reklámot készítettél ezzel, mint mi! :) RB.)**

Keep it up Konzol, see ya next time, V-alaki @ Konzol Online (ez még rímelt is!) *(Te se írtál még szerelmes verset, és milyen bölcs vagy. K)*

A láda ismét megtelt. A következő témát sem vésném kőbe, de érdekelne, ti mit gondoltok erről a mozgásérzékelős trendről? A Wii már oké, most a Move, és novemberben Kinect. Azért remélem a hardcore játékokat nem fogja hátrányosan érinteni. Aztán kitudja, ha érkezik olyan alkotás, akkor megjutalmazzuk annak íróját a következő hónapban is. A cím változatlan: dumalada@konzol.eu.

Ciao:

RBaly és Krisz

Impresszum

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs
rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:
Martin
martin@konzol.eu

Laptulajdonos
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

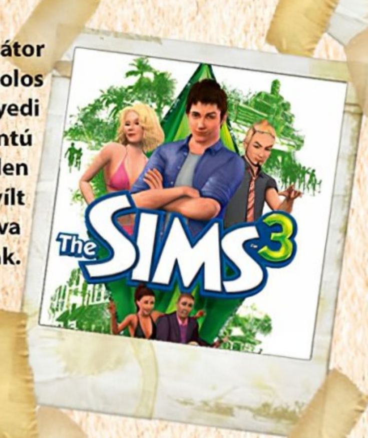
KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

WWW.KONZOL.EU

Folytatódik a Star Wars-os filmek űrjét kitöltő akció-kaland kedvenc hősünk klónjával, nagyobb, szebb és természetesen adrenalindúsabb kiadásban. Az erő legyen velünk novemberben is.



Érkezik az életszimulátor harmadik részének konzolos verziója, egészen egyedi eredményközpontú játékmenettel, minden eddiginél nagyobb, nyílt világú szabadságot nyújtva a játékosoknak.





Jön a GoldenEye a Nintendo nagykonzoljára. Az azonos című filmen nyugvó FPS biztosan elnyeri a James Bond rajongók tetszését licenszelt karaktereivel és teljeskörű multijával.



Az eredetileg expanziónak szánt Brotherhood tartalmi újításai végül egy komplett játékot is kitöltöttek, így mindenki készüljön Ezio római kalandjaira, méghozzá egy komplett multiplayer szegmenssel felvértezve.



A Call of Duty széria hetedik történetközpontú részében több hadszíntéren is tiszteletünket tehetjük, többek között a vietnami háborúból is szemezgetve, a már jól megszokott multi mókákon túl kooperatív módban is.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:
PlayStation Move Starter Pack-et nyert: Dr. Csonka András
Dead Rising 2-t nyert: Kocsis Gábor
F1 2010-et nyertek: Németi László, Szarka Roland, Horváth Gábor



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként

***599 Ft*-os áron!**

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.

A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.



ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOOD
November 19-től a boltokban!
Magyarországon forgalomba hozza az ANTEC Kft.
www.an-tec.hu
Hivatalos magyar oldal:
assassinscreed.ogi.hu
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
www.assassinscreed.com
UBISOFT
© 2010 Ubisoft Entertainment. Minden jog fenntartva. Az Assassin's Creed, a Ubisoft és a Ubisoft logó a Ubisoft Entertainment Egyesült Államokban és/vagy más országokban bejegyzett védjegyei. A "Playstation" és a „PS" családi logó bejegyzett védjegyek, a „PS3" logó és a Plastation Network logók pedig védjegyek, melyek a Sony Computer Entertainment Inc. tulajdonában vannak. A Microsoft, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox logók a Microsoft cégcsoport védjegyei és használatuk a Microsoft licencével történik. Szoftver platform logó (TM és ©) EMA 2006.